
Segunda Época-Número 42
NÚMERO EXTRA
375 ptas.
MICRO Manía
Sólo para adictos
DESPLEGABLE GIGANTE
CON TODOS LOS MAPAS
DEL JUEGO MÁS
MARCHOSO
THE BLUES BROTHERS
ELF
Guía completa para una mágica aventura
Lo último de SCHWARZENEGGER
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 365 PTAS.
HOBBY PRESS
3 ESTRENOS DE LUJO
EL PADRINO
HUDSON HAWK
RISKY WOODS
Reportaje
LOS NUEVOS PROYECTOS DEL SOFTWARE MUNDIAL
TERMINATOR 2
El desafío definitivo

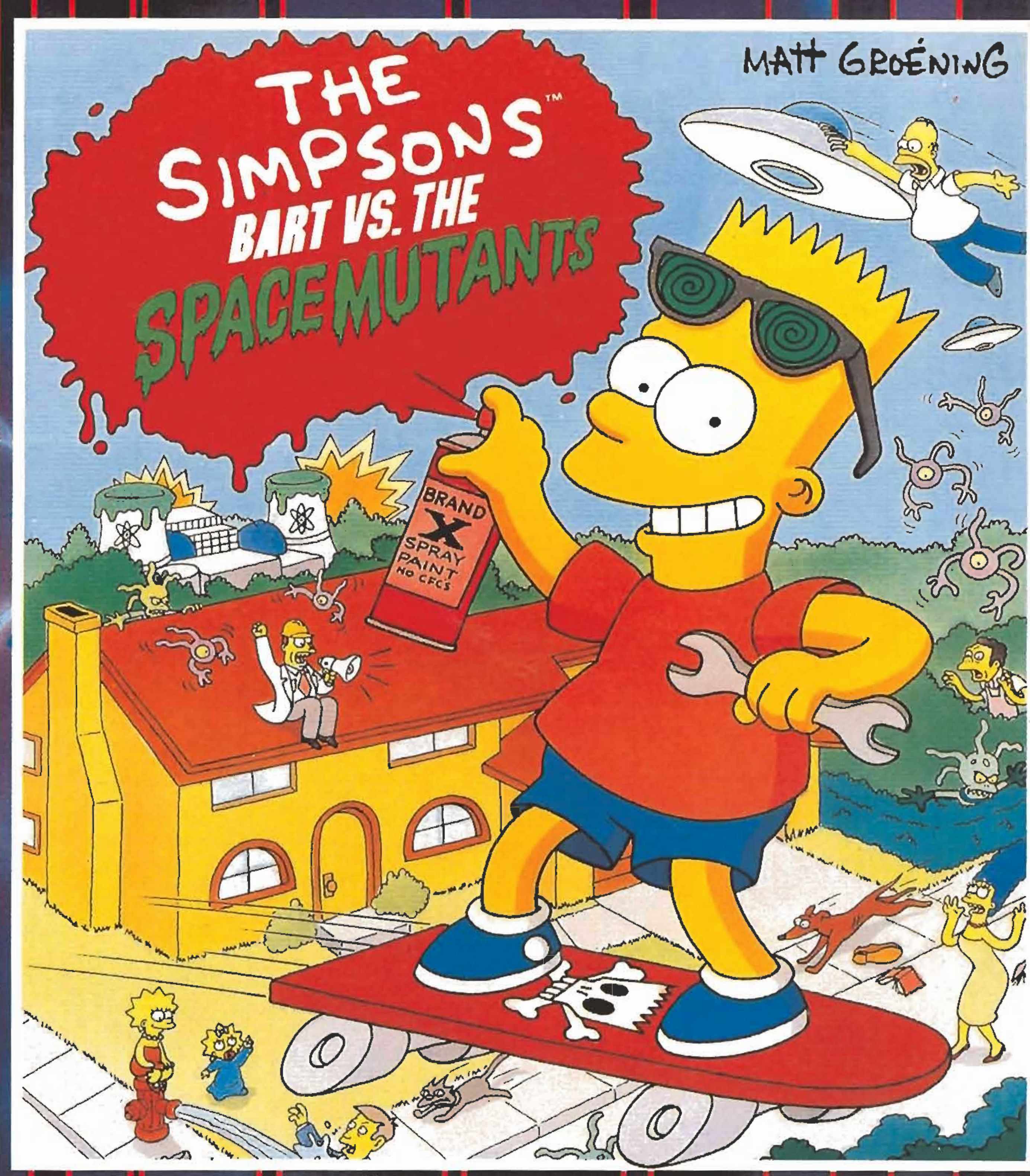
...LA MEDULA!





...DOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
...TWARE SERRANO, 240
...ADRID. TELEF: (91) 458 16 58





Hola compañeros humanos!
Soy Bartholomew J. Simpson y quiero contaros un importante secreto: MUTANTES DEL ESPACIO ESTAN INVADIENDO SPRINGFIELD. Eso es tío! Un puñado de horribles, viscosos, gordos y malolientes monstruos se están apoderando de los cuerpos de la gente que vive aquí y quieren fabricar un arma para adueñarse del planeta entero.
Inquietante, NO?





ELEVADO A LA MAXIMA POTENCIA

520 ST^{E}

El nuevo ATARI 520 ST^{E} suma a la alta tecnología del 520 ST^{FM}, el ordenador más premiado por la prensa internacional, la potencia que buscas para elevarte a tu máxima expresión:

- Más de 4.000 colores de donde escoger.
- Sonido digital en estéreo.
- Acelerador de gráficos, «Blitter».
- Formateo de discos compatible con MS-DOS para intercambio de ficheros.
- Modulador para conexión a tu TV.
- Conectores MIDI para instrumentos musicales.
- Mayor número de interfaces para conexión directa a múltiples periféricos.
- Facilidad de uso con el ratón y el entorno gráfico GEM.
- Versión avanzada del sistema operativo TOS en ROM.

Da el salto definitivo con ATARI 520 ST^{E} y disfruta de una potencia sin límites.

Además te regalamos
el **DISCOVERY** PACK,
valorado en más de 35.000 pts... que incluye:



Hyperpaint 2
Programa de creación de gráficos para ST.



Music Maker 2
Crea, graba y reproduce tu música en estéreo.



Omikron BASIC
El lenguaje BASIC más rápido para los ST.

66.000 Pts. +IVA

+ 4 superjuegos

ATARI®

ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.

ORDENADORES ATARI, S.A.: Apartado 195. Alcobendas. 28100 MADRID. TELS. (91) 661 56 25 / 661 83 36

- **NORTE (947) 21 20 78** • **LEVANTE (96) 362 38 61**
- **ANDALUCIA (95) 428 19 67** • **CANARIAS (928) 36 90 81**
- **SOFTWARE CENTER, S.A.: CATALUÑA (93) 424 17 03** • **Y en todos los centros de**



NUMERO UNO COMUNICACION



Sólo para adictos

Año VII. Segunda época - Nº 42 - Noviembre 1991 - 375 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina M. Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Javier de la Guardia
Director de Arte
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Martín Echenique
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Manuel Garrido
Santiago Erice
Diego Gómez
Rafael Rueda
Antonio Dos Santos
Jose Dos Santos
Marc Steadman
Jesús Pérez Sicilia
Javier Sánchez
Secretaría de Redacción
Mercedes Barrio
Fotografía
Daniel Font

Director de Administración
José Angel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
Cristina del Río
Tel. 7346500

Redacción y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12.400
28049 Madrid
Tel. 7347012
Fax: 3720886

Distribución
Coedis, S.A.
Ctra. Nacional II, Km. 602,5
Molins de Rei (Barcelona)

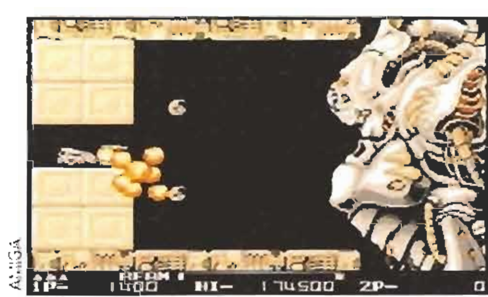
Autoedición
HOBBY PRESS, S.A.
Clickart
Preycor 91, S.L.
Imprime
Altamira

Controlado por **O.J.D**
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información

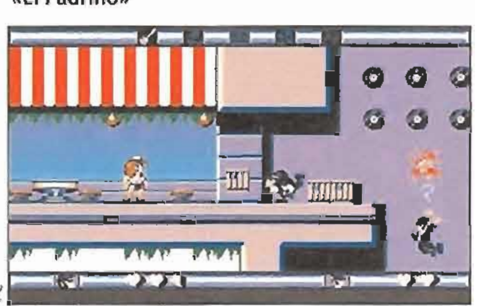
Depósito legal: M-15.436-1985

En este número

El inimitable Schwarzenegger llega de nuevo a nuestras pantallas en «Terminator 2», una espectacular adaptación de Ocean de la película del mismo nombre.


AMIGA
«R-Type II»


AMIGA
«El Padrino»


PC
«The Blues Brothers»



AMIGA
«Terminator 2»

PROXIMO CAMBIO DE DIRECCION Y TELEFONOS

En el curso de las próximas semanas **HOBBY PRESS, S.A.** completará el traslado de sus oficinas y redacciones a su nueva sede en San Sebastián de los Reyes. Cuando este traslado se ultime la nueva dirección y teléfonos serán:

C/ De los Ciruelos, nº 4
28700-San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Teléfonos y fax:
Centralita: 654.81.99
Suscripciones: 654.84.19/ 654.72.18
Fax: 654.86.92

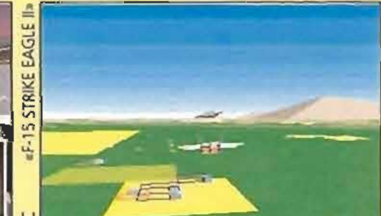
***V**aya un mesecito, chicos ! Este número seguro que lo vais a recordar durante mucho tiempo porque en él hemos incluido un montonazo de cosas que le convierten en algo muy especial, y no sólo por el número de páginas. Comenzamos con un megajuego impresionante: «R-Type 2», un arcade que convertirá tu ordenador en una auténtica "coin-op", después, tras el paréntesis más relajado de nuestra habitual sección de los Maniacos del Calabozo podréis leer un exhaustivo informe sobre el software que se nos viene encima; parece que todas las compañías están ya dispuestas a darnos un interesante fin de año. Luego, como siempre, los juegos que están ya a punto y sólo les faltan unos retoques, es decir, las previews. Este mes de «El Padrino», el próximo bombazo de U. S. Gold, «Hudson Hawk», Bruce Willis en tu Spectrum, y «Risky Woods», Dinamic y su próximo lanzamiento internacional a bombo y platillo. Continuamos con la sección de consolas, y en ella os hablamos, entre otros, del nuevo superjuego para Nintendo, «Blue Shadow», las aventuras de una pareja de valientes guerreros Ninjas. Ya hemos llegado a las páginas centrales y ¡tachán! ¡tachán! ¡sorpresa! os presentamos un super-mega-fabuloso-mapa-desplegable de la última sensación de Titus, los super conocidos «Blues Brothers», acompañado de su correspondiente Patas Arriba. Y aún más, el «Elf» también ha merecido la atención de nuestros expertos y está acompañado por los mapas de todas las fases, junto a la guía para resolverlo. Tampoco podíamos olvidarnos de nuestro androide favorito y «Terminator 2» ha sido desmantelado pieza por pieza por uno de nuestros mejores mecánicos del software. Enseguida pasamos a la sección de Punto de Mira. En ella este mes: «Boston Bomb Club», «Jetfighter 2», «Thunderjaws», «Links», «Hero Quest»... y muchos más. Ya se nos está acabando la revista, todo lo bueno se termina alguna vez, pero aún nos queda espacio para que las últimas páginas contengan algo que no cesabais de pedirnos en cartas y más cartas, el retorno del Arcade Machine, una sección que ha sido remozada, con los juegos que vas a ver en los salones en los próximos meses. Panorama audiovisual y cargadores para los arcades que no sois capaces de terminaros "a pelo", son las secciones que nos despiden hasta el mes que viene. Hasta entonces, sed buenos, como decía E.T., y no encendáis vuestros ordenadores a partir de las tres de la madrugada que tenéis contento a ese vecino tan pesado...*

La Redacción



La tormenta del desierto llega a tu ordenador





Para todos aquellos aficionados a los simuladores de vuelo, Microprose, la única compañía dedicada en exclusiva a ese tipo de programas, ha realizado un disco de escenarios para ampliar las posibilidades de su «F-15 Strike Eagle II».

El nuevo "add-on" incluye una fiel recreación de los lugares donde tuvo lugar la guerra contra Iraq y nos permitirá tomar parte en los ataques de la aviación norteamericana que los primeros días de conflicto destruyeron casi por completo el potencial bélico de Saddan Hussein. Y junto a esta "Tormenta del desierto" también se han incluido escenarios de Europa Central y del Cabo Norte. Una interesante iniciativa que hace aún más atractivo un programa que ya lo era de por sí. Bien por Microprose.

A espadazo limpio





En una tierra olvidada del tiempo, donde lo único que vale es el poder de tu brazo y lo afilada que esté tu espada es donde transcurre la acción de este «Onslaught», un arcade para Sega Megadrive que Ballistic acaba de realizar. Curiosamente, «Onslaught» es la versión para consola de un juego de Hewson que salió para dieciséis bits hace un año y que, si nos falla la memoria, nunca vió la luz en nuestro país. Cientos de gráficos, soberbias digitalizaciones de sonidos de batalla y un montón de movimientos son sólo una parte de las características de un cartucho que demuestra que la Megadrive es una estupenda máquina que no tiene nada que envidiar al resto de sus competidores.

Mucho más cine que nunca

Cada vez desaparecen más las fronteras entre el cine y el mundo del videojuego. Si recordáis, hace un par de años, las licencias de películas seguían en el tiempo al estreno de los filmes. Pues ahora cada vez se intenta acercar más y más el estreno de la cinta con la salida del programa. Claros ejemplos de esta moda que os comentamos son dos de los nuevos productos que Ocean y Mirrorsoft están preparando en el más absoluto de los secretos.

La primera de ellas ha conseguido los derechos de «Robocop III», la tercera parte del policía más metálico del Detroit del futuro, la película se está rodando en estos momentos y el proceso de programación del juego sigue un camino paralelo con la idea de aparecer los dos al mismo tiempo.

Por su parte, Mirrorsoft, está produciendo «Alien III», la vuelta a la pantalla del monstruo espacial más terrorífico de los últimos tiempos, que volverá a intentar comerse entera a Ripley, seguro que el pobre tampoco lo consigue esta vez, a no ser que los productores de la película quieran acabar con el filón. ¡Preparad los ordenadores para un 1992 auténticamente de cine!

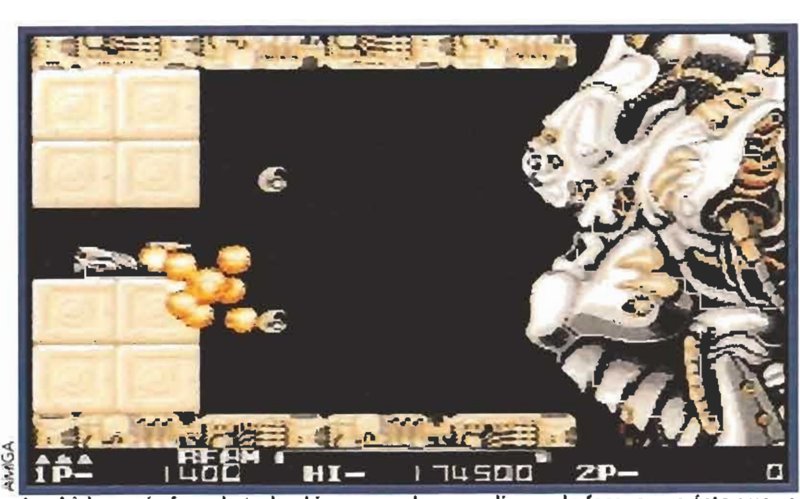
MEGA JUEGO

R-TYPE II

El filón, como tantos otros, lo descubrieron los japoneses con el legendario «Nemesis» y sus seis mil continuaciones. En este caso han sido los occidentales quien hemos copiado la idea y fruto de su adaptación es la fiebre de arcades que de vez en cuando llueven a cientos sobre nuestros ordenadores. No son juegos originales ni especialmente revolucionarios, pero ¿a quién le importa eso cuando su misión principal es salvar a la humanidad? Este "shoot-em-up" se llama «R-Type II» y es glorioso



El R-9 es la nave de combate más moderna del siglo XXIII y está preparada para acabar por completo con la nueva amenaza interestelar.



Los bichos más feos de todo el juego son los guardianes de fase, como éste que se ve en la foto; seguro que no ha ganado ningún concurso de belleza.



- ACTIVISION
- V. Disponibles: **ATARI, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**
- Arcade

El Imperio Bydo no había sido destruido. Aunque la humanidad pensaba que el peligro había pasado, los extraños seres que una vez intentaron hacerse con el control de la galaxia estaban volviendo a reconstruir su civilización.

El primer aviso de la hecatombe que se avecinaba lo dió un pequeño planeta situado en los confines de la Nube de Magallanes, un lejano cúmulo estelar a muchos años luz de la Tierra. De repente, los sensores que mantenían al mando galáctico en permanente contacto con el exótico mundo se apagaron. Fue la señal de que Bydo estaba de nuevo en la brecha.

En el muelle de desguace

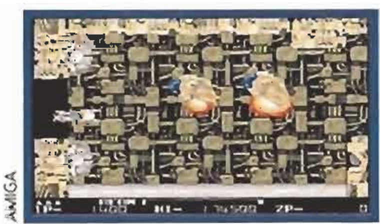
La R-9, la nave más poderosa jamás construida por el hombre, que ya salvó una vez a la civilización estaba a punto de ser convertida en chatarra, –convencidos sus creadores de que mantener la costosa maquinaria de guerra era algo inútil–, cuando se recibió la noticia en el muelle de desguace.

Bydo había vuelto y la única posibilidad de evitar el desastre era enviar un arriesgado piloto en la nave 9 del tipo R hasta el mismo centro del Imperio del Mal.

"Sólo existe un piloto capaz de manejar R-Type" –pensaste mientras terminabas de hacer las maletas para esconderte en el agujero más profundo antes de que el Alto Mando recordara tu nombre...

El juego

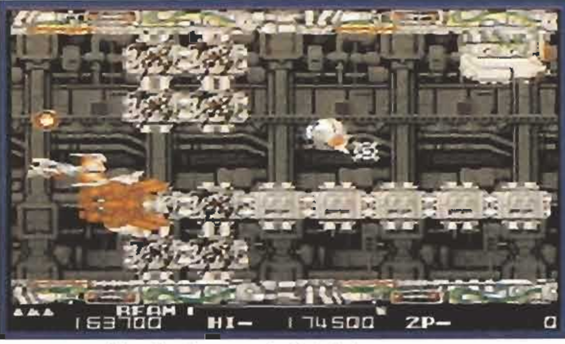
Nos imaginamos que ninguno de vosotros tiene ninguna duda sobre la clase de juego que es éste «R-Type II» pero por si hay algún despistado os diremos que es pura y simplemente un



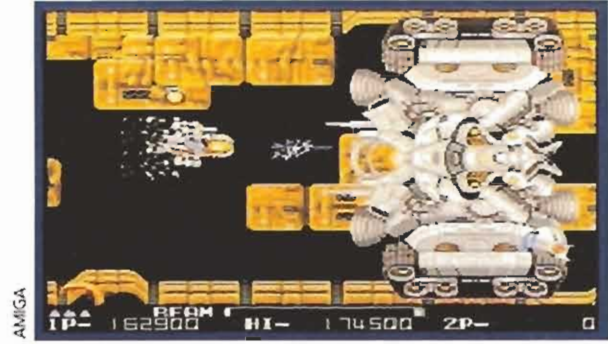
Más de una vez los enemigos aparecerán en parejas. No hay problema usa "La Fuerza".

CONSEJOS y TRUCOS

- *Usar la Fuerza en ocasiones puede resultar contraproducente, piensa que mientras mantienes el disparador pulsado estás completamente indefenso. No la uses al menos que sea absolutamente necesario.*
- *Los enemigos siempre realizan un patrón fijo de comportamiento, si tienes la suficiente cabeza como para aprenderlo no tendrás más que colocarte por donde van a aparecer y destruir a gusto.*
- *Una nave tan perfecta como el R-9 no es nada sin un buen piloto, no confíes demasiado en tus armas y procura que tus reflejos sean verdaderamente rápidos.*



Tu puntuación final dependerá del tiempo que seas capaz de sobrevivir a lo ataques del Imperio Bydo.



¿Serás lo suficientemente valiente como para que no te tiemble el pulso ante enemigos de este tamaño?

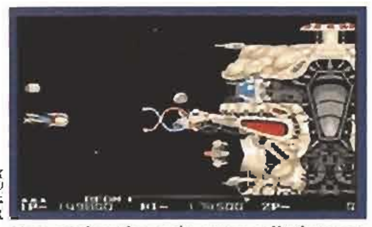


Cuando llegues a esta parte del juego estamos seguros que ya te dolerá el dedo de tanto darle al botón.



En este nivel las enormes naves enemigas intentarán despachurrarte sin ninguno tipo de consideración.

UN ARCADE INAGOTABLE



Hay varios tipos de armas distintas y según avanzamos nos serán más y más necesarias.

«R-Type II» es el más clásico entre los clásicos, puro matamarcianos sin más complicaciones.

Aunque haya zonas en que la cosa parezca más sencilla no te confíes: las paredes pueden ser peligrosas.

arcade atómico. Nuestra principal y única misión es atravesar lo más deprisa posible fase tras fase hasta llegar al cuartel general del Imperio Bydo evitando el contacto con los miles de enemigos que pululan por cada una de las pantalla.

Para conseguir nuestro objetivo contamos con una serie de ayudas extra que proporcionarán mayor poder destructivo a nuestros sistemas de ataque.

Al iniciar el juego sólo poseeremos un humilde cañón láser, efectivo al cien por cien en el caso de pequeñas naves enemigas, pero casi inútil en cuanto empezamos a profundizar en la base Bydo.

Para destruir las criaturas de mayor tamaño deberemos usar el Almacenamiento de Energía, un artilugio que permite que, si mantenemos apretado el botón de disparo sin soltarlo durante unos segundos, lancemos una poderosa bola de fuego que arrasará cuanto encuentre a su paso. Una segunda ayuda, Fuerza de nombre, una especie de nave auxiliar que dispara continuamente y que puede colocarse indistintamente en la parte delantera o trasera de la nave, dependiendo de por donde salen los enemigos, nos resultará también imprescindible para tener éxito en el desafío.

Junto a estas dos sofisticadas armas asimismo podrás recoger las que dejan caer las naves Bydo al ser destruidas, aumentando así la efectividad de nuestro láser hasta niveles terriblemente destructivos.

La paradoja de «R-Type II»

Activision, que llevaba algún tiempo sin encontrar el rumbo por sus problemas económicos, es la compañía artífice de este nuevo regalo para los aficionados al arcade.

«R-Type II» no presenta ninguna diferencia esencial con la primera parte, lo que, en un juego de esta categoría es francamente admirable. Los programadores no se han complicado la vida incluyendo cosas raras sino que se han dedicado en cuerpo y alma a lo esencial: realizar un juego divertido.

Si la originalidad brilla por su ausencia, ¿por qué «R-Type II» es tan endiabladamente entretenido? Pues por dos razones. La primera de ellas es la tremenda carga adictiva que posee y la segunda, aunque también interrelacionada con la primera, es su ajustadísimo nivel de dificultad.

«R-Type II» es un digno sucesor de uno de los mejores masacramarcianos que han existido. Posee todas las cualidades necesarias para engancharnos durante mucho tiempo a nuestros ordenadores. ¡A ver cuanto tardáis en salvar de nuevo a la galaxia!

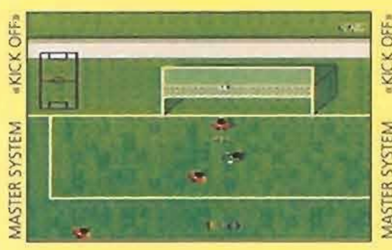
J.G.V.



Cada una de las fases del juego posee sus propios escenarios, a cual más imaginativo.



Kick-Off para Sega





Aunque con un nuevo nombre, «Super Kick-Off» para ser exactos, todos aquellos afortunados que posean una Sega Master System están próximos a disfrutar en sus propias carnes –perdón, consolas– el apasionante desarrollo del juego de fútbol más popular de la historia del software, el mítico «Kick-Off» de Dino Dini. Para esta tan especial ocasión el juego se ha vestido de sus mejores galas y nos ofrece la mayoría de las opciones disponibles en su última entrega, que si no nos falla la memoria va ya por la segunda parte.

¿Qué hay de nuevo renacuajo?

Hewson, que por cierto os hacemos saber que ya no se llama de tal forma sino que se ha rebautizado a si misma como 21st Century Entertainment, consiguió uno de los mayores éxitos de su prolífica e interesante carrera con «Nebulus», un juego que además lanzó a su programador, John Philips, al estrellato, como ya consiguieran previamente otros de los miembros de Hewson como Steve Turner o Rafaelle Cecco.

Pues bien, el dicharachero y algo cabezón renacuajo protagonista del juego está a punto de desembarcar de nuevo en nuestros ordenadores con la segunda parte de aquel sensacional programa, que lógicamente ha recibido el nombre de «Nebulus 2: Pogo a pogo».

Desgracidamente, aunque el juego promete ofrecernos un desarrollo similar pero mejorado, aunque igual de divertido, y la inclusión de un notable número de sorpresas e innovaciones, en esta ocasión estará disponible únicamente para los usuarios de Atari St y Amiga, por lo que los de 8 bits, que en su momento lo vieron nacer se quedarán con los dientes largos...

Mágico mundo de diversión









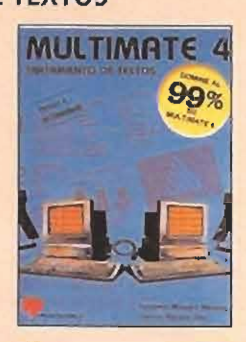
Dos de los grandes personajes de Disney, Mickey y Donald, se acaban de convertir en protagonistas de sendos cartuchos: «Fantasia» y «Donald Duck Quack Shot». El primero de ellos, que en principio aparecerá sólo para la Sega Megadrive, es un espectacular arcade inspirado en la película que tanta fama proporcionara a la grande del dibujo animado, mientras que el segundo, sin dejar el terreno del arcade, nos ofrecerá las aventuras y desventuras del pato más famoso de la historia (perdón, Pato Lucas) esta vez tanto para los usuarios de la Sega de 16 bits como para los de 8.



ACTUALIDAD

GUIAS PRACTICAS

MULTIMATE 4 TRATAMIENTO DE TEXTOS



360 Págs. 2750 Ptas.

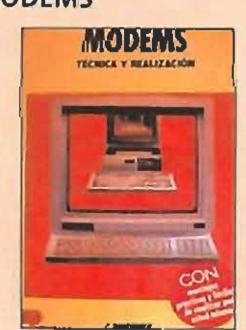
Este paquete de soft está dividido en tres partes, la primera de ellas es propiamente la de proceso de textos, la segunda está dedicada a la impresión y la tercera a comunicaciones. Los autores del libro, especialistas en Multimate, nos descubren los más profundos secretos de uno de los programas más atractivos del momento. Este manual pertenece a la serie "Domine al 99%...", está escrito en un lenguaje claro y conciso, orientado al aprendizaje, y que será de gran ayuda en los primeros momentos.

Fernando Maestre
Carmen Higuera ***

Paraninfo NIVEL «I»

HARD WARE

MODEMS



160 Págs. 1600 Ptas.

¿Qué manitas no ha soñado alguna vez con ampliar él mismo su ordenador? Pues ahora tiene la oportunidad de añadir a su equipo un potente módem si tiene la paciencia y la habilidad suficiente como para seguir paso a paso las instrucciones del libro que nos ocupa ya que la finalidad de este manual es la completa realización de un módem.

La única pega es la necesidad de tener ciertos conocimientos de electronica para comprender los montajes.En cualquier caso el libro propone un apasionante reto.

C. Tavernier ***

Paraninfo NIVEL «C»

.PESIMO *FLOJO **NORMAL ***BUENO ****MUY BUENO NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

EL APOCALIPSIS DIGITAL

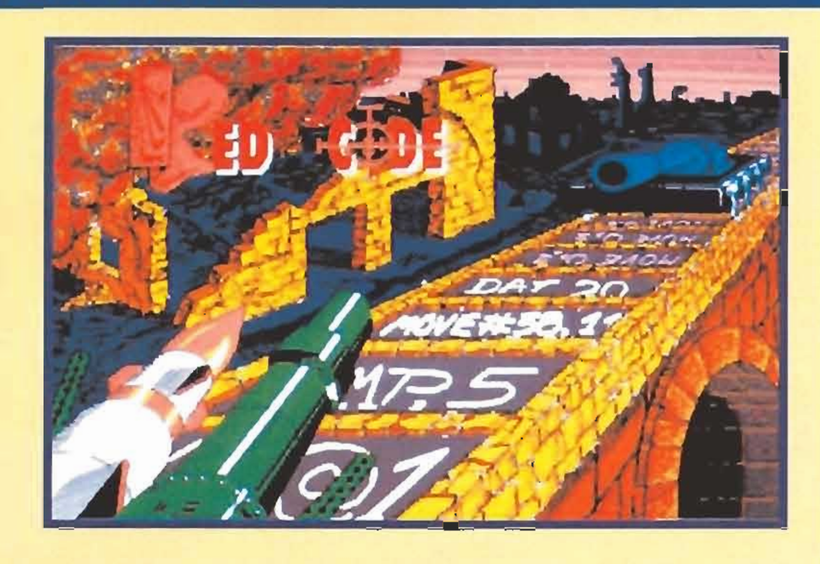
Si os decimos que a partir del día 25 de Noviembre se va a celebrar el primer concurso nacional de RedCode seguramente os haréis más de una pregunta. ¿Qué es RedCode? ¿Qué tiene que ver esto con los videojuegos? Vayamos por partes.

RedCode es un sencillo lenguaje en código máquina diseñado única y exclusivamente para ocupar la memoria del ordenador. Su relación con los videojuegos viene dada porque en una misma computadora pueden existir dos o más programas de RedCode, cada uno enfrentándose con los demás, buscando espacio para moverse. A partir de esto os podréis imaginar en qué consiste el concurso.

Si os interesa participar no tenéis más que enviar quinientas pesetas a la Sociedad Española de RedCode, Parque del Genil Edificio Turquesa 3°A 18004 Granada y a vuelta de correo recibiréis el compilador Pands con el que podréis crear vuestros propios guerreros informáticos. Luego, todos los programas recibidos se introducirán en la memoria de un ordenador y... qué gane el mejor.

Los vencedores recibirán un premio en metálico proporcional al número de inscripciones y participarán en el Torneo Internacional que se va a celebrar a mediados del mes de Diciembre.

RedCode es una interesante iniciativa que seguramente de aquí a unos años tendremos que ser tomada muy en serio. De momento, y para los organizadores, nuestros más sinceros deseos de que todo salga bien y que el nivel de participación sea tan elevado como la idea se merece. Aquí tenéis las bases para poder participar.



1º CONCURSO NACIONAL DE REDCODE

BASES

1.– El concurso se rige por las reglas formulada en el año 90 por la sociedad internacional de RedCode.

2.– Todos los guerreros presentados deben ser originales.

3.– El torneo se realizará en el entorno de PANDS, mediante el sistema todos contra todos. Los guerreros se enfrentarán entre sí dos veces y cada enfrentamiento constará de tres combates.

4.– La inscripción se podrá efectuar hasta el día 25 de Noviembre de 1.991.

Cualquier guerrero recibido en fecha posterior no podrá participar en el torneo. El modo de inscripción será mediante el ingreso de quinientas pesetas en el número de cuenta: 28-0.001.166.458 de la Caja Postal. Por este ingreso el usuario tendrá derecho a recibir el compilador PANDS y a la participación de un guerrero; en caso de que se desee presentar más de uno se abonara doscientas pesetas por cada uno. El resguardo del ingreso, junto a los datos personales, se enviará a:

Sociedad Española de Redcode
Parque del Genil Edif. Turquesa 3° A
18004 - GRANADA. A vuelta de correo el participante recibira el compilador PANDS con el que podrá realizar sus guerreros.

5.– Los guerreros que queden clasificados en las tres primeras posiciones recibiran premios en metálico, proporcionales al número de participantes, y los diez primeros participaran en el Torneo Internacional que se celebrará a mediados de Diciembre del presente año.

EL QUINTO CENTENARIO

Micronet, una compañía española dedicada hasta ahora única y exclusivamente al software profesional, está preparando su aparición en el mundo de los videojuegos.

Su primer, y parece que de momento único programa, está basado, aprovechando la proximidad del 92, en el viaje que Cristobal Colón realizó hace la friolera de quinientos años.

El juego está ya recibiendo sus últimos retoques y consistirá en una especie de simulador de navegación marítima en el que el jugador asumirá la personalidad del descubridor de América y deberá guiar su barco desde España hasta el Nuevo Mundo. Además el juego incorpora algunas preguntas tipo «Trivial» que complementan perfectamente la simulación.

Este curioso y original programa ha sido realizado únicamente en versión Pc con tarjeta gráfica VGA y en su desarrollo técnico se han tenido en cuenta todos los factores de los que dependía la llegada de un bajel a buen puerto en el siglo XV, incluyendo tormentas, suministros para la tripulación, ataques de los piratas... Si no sabéis nadar id aprendiendo porque lo váis a necesitar.

ACUERDO ENTRE APPLE Y DRO

Hasta hace un par de años era bastante difícil contactar con alguien que poseyera en nuestro país esa pequeña maravilla de ordenador que se llama Apple Macintosh. Las razones eran varias, primero el alto precio de los equipos y segundo la dificultad para encontrar software, porque los distribuidores eran pocos y el producto venía con cuentagotas. Pues poco a poco estos problemas se van solucionando.

Fue Apple quién dió el primer pistoletazo con la bajada de los precios y el aumento en calidad y cantidad de sus distribuidores; tampoco los programas se quedaron atrás y su número ha aumentado considerablemente al igual que los costos para el usuario han sufrido una importante reducción; y claro, a mayor abundancia de máquinas ya había quien empezaba a preguntarse qué ocurría con los juegos para Macintosh.

Todos tranquilos, porque Dro Soft, compañía a la que todos conocéis, ha llegado a un acuerdo con Apple para distribuir en nuestro país los programitas que todos estabais esperando. «Test Drive II», «Grand Prix Circuit», «The Cycles» y «Stratego» serán los primeros lanzamientos con los que los Macintoshnianos podréis disfrutar en los próximos meses. Si la iniciativa funciona, dentro de poco habrá muchos más titulos disponibles y ¿quién sabe? incluso es probable que los podáis ver comentados en la revista en un futuro cercano, todo depende de vosotros así que ya no tenéis ninguna excusa para comenzar a usar el Mac a todas horas. Bien por Dro.



UNA INTERESANTE VISITA

Una de las últimas visitas que hemos recibidos en la redacción ha sido la de los chicos de Empire. Esta compañía, que entre otros juegos posee en su curriculum «Dragon's Lair», «Space Ace» o, más recientemente, «Wrath of the Demon», está preparando un montón de buenos e interesantes lanzamientos para los próximos meses y en su paso por nuestro país no dudaron en presentarse en la revista provistos de carpetas y montones de discos, dispuestos a mostrarnos sus nuevos proyectos. «Space Ace II», «Guy Spy», «Twilight 2000», «Eye of the Storm» o «Deathbringer» son nombres de juegos que van a dar mucho que hablar





TWILIGHT 2000 PC

el próximo año. Entre bromas y presentaciones transcurrió toda una mañana en la que los ordenadores de nuestras oficinas no pararon ni un momento. Así, pudimos enfrentarnos de nuevo con Bork («Space Ace II»), convertirnos en un émulo de James Bond («Guy Spy»), hacer intentos por sobrevivir tras una hecatombe nuclear («Twilight 2000»), iniciarnos en el comercio interestelar («Eye of the Storm») o transformarnos en un guerrero bárbaro enfrentado con las fuerzas del mal («Deathbringer»). Y dentro de poco también vosotros podréis hacerlo, paciencia chicos, que todo llega.

UN MARCIANITO MUY LISTO

Las nuevas tecnologías cada vez están más cerca de nosotros. El ordenador, como herramienta de trabajo, va a ser, indiscutiblemente en los próximos años, una de las muestras más evidentes de que algo está cambiando en las aulas de nuestras escuelas y universidades.



La Enseñanza Asistida por Ordenador (E. A. O.) es un campo de la informática que hasta ahora había recibido muy poca atención en nuestro país. Unicamente compañías como Coktel Educative se habían decidido a que empleásemos nuestras máquinas con fines educativos. Además, ¿por qué no aprender jugando?

Con esta idea en sus mentes un equipo formado por expertos psicólogos, programadores y ergónomos han estado trabajando durante los últimos meses para crear lo que se ha denominado A.D.I., o lo que es lo mismo, Asistente Didáctico Inteligente.

Adi es un personaje venido de una lejana galaxia que va a acompañar al alumno en su viaje por toda la E.G.B. y el B.U.P. Por supuesto desde la pantalla de su ordenador.

El proyecto de Coktel Educative se compone de un disco entorno, para cada nivel de estudios, y una serie de aplicaciones para cada una de las asignaturas, de tal forma que ni el uno ni el otro pueden correr por separado. Adi es el protagonista de los programas y él será quien preguntará, evaluará y recompensará al usuario en su tarea.



ADI PC

Nuestro nuevo amigo ha sido creado usando técnicas de inteligencia artificial y actúa en tiempo real, respondiendo a nuestros estímulos. Por ejemplo, si estamos mucho tiempo con el ordenador encendido sin hacer nada, Adi nos avisará que debemos continuar nuestro trabajo y si seguimos sin hacerle caso llegará incluso a dormirse.

Usando como base un Atari, un Amiga o un Pc, el marcianito más listo del mundo informático se va a convertir, o al menos eso esperamos, en un famoso personaje que nos hará mucho más agradable y entretenido meternos en la cabezota esos pesados libros que algunas veces nos cuesta tanto aprender.

Desde aquí damos la bienvenida al simpático Adi y felicitamos efusivamente a Coktel Educative, deseándole la mejor de las suertes en este interesantísimo proyecto que promete revolucionar el mundo de la enseñanza incorporando por fin las nuevas tecnologías. Buena suerte.



Final Fight™
Desde el Ayuntamiento a las calles de la ciudad. NADA GOLPEA TAN DURAMENTE... Jessica ha sido secuestrada por la banda del incontrolable Mad Gear, con quien Haggar, el alcalde de Metro City, deberá enfrentarse en su Lucha Final.
Disponible en: Spectrum, Amstrad cassette y disco, Commodore, Atari y Amiga.
Final Fight™ © 1991 CAPCOM USA, INC. All rights reserved. CAPCOM® is a registered trademark of Capcom USA, Inc.
CAPCOM® USA
Amiga
GAUNTLET*™ III
Al principio fue GAUNTLET*™, el sensacional arcade. Después vino. GAUNTLET*™II, un juego innovador. Ahora, U.S. Gold te trae GAUNTLET*™III. LA REVELACION.
Disponible en: Spectrum, Amstrad cassette y disco, Commodore, Atari y Amiga.
© 1991 TENGEN INC. All rights reserved. *™ Atari Games Corporation.
TENGEN
Amiga
Out Run Europa™
Lo último en acción emoción y desafió en coche moto y jet ski. ¡OUTRUN EUROPA!
Disponible en: Spectrum, Amstrad cassette y disco, Commodore, Atari y Amiga.
OUTRUN EUROPA™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LIMITED. SEGA™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LIMITED. © 1988,1991 SEGA™. All rights reserved.
SEGA™
Amiga
ERBE

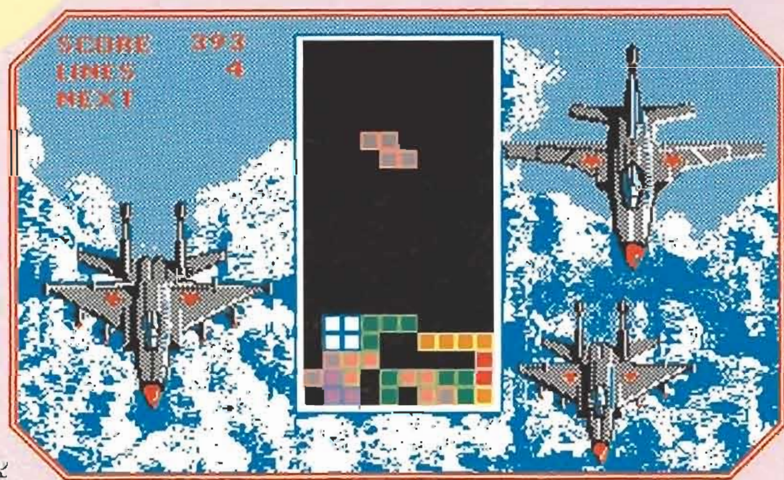


CH
OR
OLD
VER
MEGA TWINS
Mega-travesuras con este desesperante duo. Doble diversión, dobles problemas. Emoción a tope. No te atrevas a perdértelo!
Disponible en: Spectrum, Amstrad cassette y disco, Commodore, Atari y Amiga.
Atari ST
MEGA TWINS™ © 1991 CAPCOM USA, INC. All rights reserved. CAPCOM ® is a registered trademark of Capcom USA, Inc.
CAPCOM USA
ALIEN STORM ™
El Monstruo sangriento ha llegado a tu calle. ¿ A quién vas a llamar? A los caza alienígenas! Destrucción masiva de bestias en esta perfecta conversión del arcade.
Disponible en: Spectrum, Amstrad cassette y disco, Commodore, Atari y Amiga.
Coin Op
© 1990,1991 SEGA™. All rights reserved. ALIEN STORM™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LIMITED. SEGA™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LIMITED.
SEGA ARCADE HITS
BONANZA BROS. ™
Puede este sombrío duo mantenerse tranquilo, recuperar importantes objetos y salir airosos? ¡ Todo depende de ti!
Disponible en: Spectrum, Amstrad cassette y disco, Commodore, Atari y Amiga.
I'M ROBO, WHO THE HELL ARE YOU?!!
I'M MOBO, WHO THE HELL ARE YOU?!!
Amiga
© 1990,1991 SEGA™. All rights reserved. BONANZA BROS™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LIMITED. SEGA™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LIMITED.
SEGA ARCADE HITS
OLD ®
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID
TELEF: (91) 458 16 58
ERBE

NUEVOS

JUEGOS DE INTELIGENCIA

Una súbita y pacífica moda parece haber invadido nuestros tranquilos ordenadores. Tras una época saturada de arcades de acción, naves espaciales y audaces guerrilleros, nuestras pantallas se han visto asaltadas por cientos de bloques de colores y formas geométricas. Son extrañas y simétricas figuras que inducen al jugador no a mover el joystick con nerviosismo sino a hacer sereno uso de la mente, esa facultad dormida que tan poco a menudo suele ser requerida en el mundo de los juegos de ordenador.



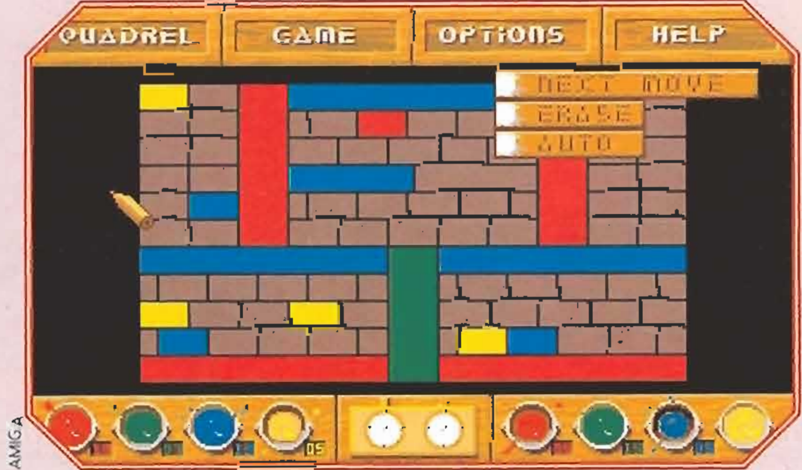
«Tetris» es, probablemente, uno de los juegos de habilidad que tiene tras de sí decenas de secuelas.



«Ishido», basado en un clásico juego de tablero chino, cuenta con un buen número de versiones, incluso ha llegado hasta el mundo de las consolas.



«Pick'n Pile» de Ubi es uno de los más claros ejemplos de que la adicción puede alcanzar niveles que rozan la locura.



«Quadrel» es una de las aportaciones más originales al género. Armados con un pincel construiremos un juego a nuestra medida.

Partiendo de un informe publicado en el número 15 de Micromanía, en el que describíamos los primeros juegos que mezclaban la habilidad con la inteligencia y la estrategia, retomamos la historia en el punto donde la dejamos para pasar revista a las últimas aportaciones a tan fascinante género.

JUEGOS CON COMPONENTE ARCADE

Uno de los juegos más originales y aclamados de los estudiados en este informe es sin duda «E-Motion», un excelente título de U.S.Gold que nos traslada a un mundo microscópico poblado por átomos y los débiles enlaces que los unen.

La mecánica es muy simple pero extremadamente adictiva. Controlamos a una esfera dotada de una bien estudiada inercia (imprescindible para dar credibilidad a este mundo inundado de potentes campos de energía) que debemos utilizar para conseguir que los átomos del mismo tipo, reconocibles por el símbolo de su interior, choquen entre sí y se neutralicen. Por desgracia el choque de átomos diferentes produce el nacimiento de nuevas partículas que, inicialmente muy pequeñas y por tanto fáciles de absorber pasando sobre ellas, se convertirán en pocos segundos en nuevos átomos que complicarán la situación ya existente.

Los gráficos son simples, pero los impecables movimientos y la sorprendente adicción que deriva de un desarrollo tan simple hacen de «E-Motion» un juego que engancha como pocos y al que sin duda volveremos día tras día atraídos por sus innegables dotes de seducción.

«Pipemania», de Empire, nos traslada a un mundo de intrincadas tuberías sobre un tablero en dos dimensiones. A los pocos segundos de iniciar cada nivel el agua manará y nuestro objetivo será evidentemente mantenerla canalizada evitando que se derrame sobre el tablero. Para ello podemos escoger entre diversos trozos de tubería de diferentes formas y recorridos que deberemos ensamblar con trozos anteriores para formar así un camino por el que pueda fluir el agua. Es posible incluso modificar trozos ya colocados siempre que el agua no haya pasado aún sobre ellos, ya que el agua va modificando el color de los bloques que va recorriendo.

Un programa muy interesante en el que, como en la mayoría de los títulos de este apartado, prima la adicción sobre aspectos en este caso más triviales como gráficos y movimientos.

MUNDOS DE FORMAS GEOMETRICAS

«Klax» es uno de los primeros programas que aprovechan el éxito del mítico «Tetris». Domark, su creadora, nos propone un reto dotado de un débil componente de tridimensionalidad. Una cinta móvil sirve para desplazar constantemente rectángulos de diferentes colores que nosotros podemos recoger para colocarlos sobre unas casillas situadas en la parte inferior de la pantalla. El objetivo es tan simple como formar hileras de tres bloques del mismo color tanto en vertical como en diagonal, pero tal como ocurría en «Tetris» la dificultad avanza rápidamente con el tiempo y las formas comienzan a amontonarse en la pantalla hasta el punto de que resulte casi imposible deshacerse de ellas.

Unos gráficos coloristas aunque no demasiado cuidados y un movimiento impecable son los complementos de un programa en el que la adicción oscurece por completo cualquier tipo de consideraciones de tipo técnico.

«Tetris» fue el punto de partida de uno de los géneros que mayor popularidad ha alcanzado con el tiempo entre los aficionados a los videojuegos

«Plotting», de Ocean, es posiblemente la estrella de este apartado. Manejando a un simpático monstruito cabezón que puede moverse sólo en vertical a lo largo del lateral izquierdo de la pantalla, arrojaremos un bloque con una forma geométrica en su interior sobre una pila de bloques similares situados en el rincón inferior derecho. El bloque lanzado por nosotros destruye a todos los bloques iguales que encuentre en su camino, hasta chocar con un bloque distinto, el cual pasará acto seguido a convertirse en nuestro nuevo bloque a arrojar.

El objetivo de cada uno de los 32 niveles del juego es ir eliminando bloques hasta dejar un pequeño número de ellos que varía en cada fase, perdiendo una de las tres vidas iniciales cada vez que el bloque que posee nuestro monstruo no pueda ser arrojado con éxito porque



PENSAR EN BYTES

todos los bloques directamente accesibles son diferentes. En ese caso, como ocurre al comienzo de cada nivel, dispondremos de un bloque comodín que puede destruir a cualquiera de las formas existentes.

El lanzamiento puede realizarse directamente en horizontal o bien en vertical haciendo rebotar el bloque contra las paredes superiores de la pantalla, lo que aumenta nuestras posibilidades de éxito. Sin embargo dicha pared superior puede variar de forma en cada nivel, y además en los niveles superiores aparecen obstáculos que interrumpen algunas de las vías de acceso a los bloques. Por si fuera poco cada nivel debe ser resuelto en un estricto límite de tiempo, aunque es posible recoger vidas extra que se encuentran en lo más profundo de algunos montones de bloques.

La clave del éxito del juego es sin duda la previsión del próximo movimiento: no basta con poder destruir uno o más bloques en el instante actual, sino que además el nuevo bloque que obtengamos debe permitirnos seguir jugando.

La adicción es el único punto común que habitualmente comparten todos los juegos de habilidad y es la clave que garantiza su éxito

«Plotting» es una licencia de Taito, pero se convierte en una de las pocas licencias a las que le sobra por completo el parentesco con una máquina recreativa porque posee en sí misma todos los ingredientes para el éxito. Es un juego casi perfecto, rabiosamente adictivo, que engancha desde el primer momento y nos tendrá muchas horas pegados a la pantalla.

«Puzznic» es también obra de Ocean y, sin llegar a las elevadas cotas de calidad de «Plotting», la compañía inglesa vuelve a dejar el listón muy alto en un juego que comparte algunos de los rasgos de su predecesor. En una nueva lucha contra el tiempo, el objetivo sigue siendo enfrentar bloques iguales para hacerlos desaparecer.

El planteamiento varía sin embargo en que ahora podemos hacer uso de un puntero para coger piezas y llevarlas libremente de un lugar a otro, con lo que la dificultad consiste bási-

JUEGOS DE INTELIGENCIA

camente en mover piezas para dejar accesibles aquellas que queremos eliminar. La forma del tablero donde transcurre la acción varía en cada nivel y también lo hace el número, tipo y distribución de las piezas.

Esta inmensa variedad de situaciones y la existencia de nada menos que 144 niveles con ocho fases garantizan el entretenimiento y no creemos equivocarnos al decir que «Puzznic» es probablemente uno de los juegos a los que más partido seréis capaz de sacar.

«Block out», de Rainbow Arts, fue bautizado en su momento como el primer «Tetris» tridimensional. En efecto, el planteamiento del juego es similar al del mítico programa de Mirrorsoft: unos bloques geométricos de diferentes formas y tamaños caen desde la parte superior de la pantalla y nuestro objetivo consiste en modificar su caída para que encajen con los bloques ya existentes en el fondo. La diferencia consiste en que las piezas son tridimensionales y que la acción transcurre como si observáramos la boca de un pozo desde arriba.

En el proceso de la caída solamente vemos la silueta transparente de la pieza, lo que nos permite observar en todo momento el fondo del pozo, ocupado por las piezas ya colocadas, y calcular así el lugar idóneo donde encajará la pieza que está cayendo. Al completar un nivel de profundidad todos los bloques que sobresalgan sobre él descienden un piso, y después de un número concreto de pisos avanzamos al siguiente nivel. La partida finaliza cuando las piezas se amontonan de tal modo que llegan a alcanzar la boca del pozo.

El desarrollo del juego es algo más complejo que en «Tetris», no en vano ahora necesitamos once teclas para acceder a la totalidad de las acciones posibles (mover en cuatro direcciones, girar en seis sentidos y arrojar rápidamente la pieza), pero la mecánica es muy similar y la adicción igual o incluso superior. El tiempo no pasa en vano, y ahora podemos escoger el repertorio de piezas entre tres sets distintos, modificar las dimensiones del pozo y escoger incluso la velocidad de rotación de las figuras.

«Welltris», de Infogrames, es la respuesta lógica al programa que acabamos que comentar ya que se trata de la genuina y oficial versión tridimensional de «Tetris» que intenta recuperar el terreno perdido ante el rápido lanzamiento de «Block out».

El nombre del nuevo programa, que encierra un curioso juego que palabras («well» significa pozo en inglés, pero también puede ser traducido como «bien»), señala sin reparos al jugador que se encuentra ante una segunda parte remozada y mejorada. Las famosas fichas de colores se deslizan por las paredes del pozo y caen sobre un tablero casi idéntico al de «Block out» aunque más pequeño, ya que la mitad de la pantalla está ocupada por imágenes fijas que representan escenas de la nueva sociedad soviética. Sin embargo es justo reconocer que este programa no alcanza en absoluto las cotas de calidad y la amplia variedad de opciones del programa de Rainbow Arts, por lo que nos encontramos ante una de esas raras ocasiones en las que el aprendiz no solamente supera al maestro sino que además se anticipa a él.



«Puzznic» llegó de la mano de Ocean al mundo de las consolas, invadiendo un territorio dominado por el arcade.

NUEVOS PASATIEMPOS INFORMATICOS

«Turn it», de Tale Software, es un nuevo pasatiempo informático que intenta versionar un clásico juego chino de tablero. Sobre un amplio tablero de 8 x 18 son colocadas numerosas fichas que debemos emparejar a toque de ratón. Sin embargo no basta con localizar dos fichas iguales sino que es imprescindible que haya un camino abierto entre ellas, bien por el exterior del tablero o bien por el interior, aprovechando los huecos dejados por fichas retiradas con anterioridad siempre y cuando dicho camino no realice más de dos giros de 90 grados.

Por suerte la mecánica del juego es infinitamente más simple e intuitiva que lo que puede parecer al intentar explicarla, y el progresivo nivel de dificultad hace que engancharse con este juego sea cuestión de segundos.

Loriciels presenta su «Time race», un juego dotado de quince niveles en los que, sobre escenas históricas ordenadas cronológicamente (de allí lo de carrera del tiempo), somos testigos de un nuevo reto a nuestra habilidad.

Parte de la pantalla se convierte en tablero de un rompecabezas sobre el cual podemos desplazar y girar triángulos de distintos colores con el objetivo de hacerlos desaparecer por el simple hecho de enfrentar dos parejas de triángulos por sus vértices, sabiendo que al mismo tiempo desaparece el trozo de tablero que ocupaban con lo que aumenta la parte visible de la escena que sirve de fondo.

Con «Ishido» Accolade nos propone la versión informatizada de un juego tan misterioso como milenario. Sobre un tablero de 12 x 8 se desarrolla una curiosa ceremonia entre 72 piezas dotadas de un color y un símbolo particulares.

Cada partida comienza con el tablero vacío a excepción de seis casillas (las cuatro esquinas y el centro) y cada jugador va colocando piezas junto a una de las ya existentes siempre que encuentre una coincidencia de símbolo o color. Cuando ya no quedan casillas libres se realiza el recuento de puntos en función del número de fichas colocadas y su ubicación en el tablero.

Una de las últimas aportaciones a este concurrido género es «Pick'n pile», con el que Ubi Soft se sube al carro de los juegos de inteligencia tras comprobarse repetidamente su profunda aceptación.

De la parte superior de la pantalla caen esferas de diferentes colores que se van amontonando en líneas verticales. Nuestro objetivo es marcar una pieza con el ratón y decidir a continuación su destino para intentar colocarla sobre otra del mismo color y hacer que ambas desaparezcan. Solamente la presencia de obstáculos que impiden el contacto de las piezas y el inevitable límite de tiempo son los verdaderos obstáculos de nuestra misión.

El nivel de dificultad parece mínimo al principio pero comienza a dispararse en unas cuantas fases al multiplicarse los peligros y las situaciones delicadas, por lo que la adicción, característica común a todos los juegos comentados en este apartado, llega a alcanzar cotas casi insoportables.

Con su «Quadrel» Loriciels nos presenta un producto dotado de una extrema originalidad. La idea consiste básicamente en colorear los diferentes bloques de los que está formado un muro escogiendo entre cuatro colores disponibles evitando a toda costa que haya dos sectores próximos del mismo color ya que existe un teorema matemático que demuestra tal posibilidad. Hay cuatro modalidades distintas de juego, podemos escoger también si lo deseamos jugar o no contra reloj y disponemos de varios niveles de dificultad sabiendo que en todos ellos el nivel de dificultad crece progresivamente hasta alcanzar cotas realmente diabólicas.

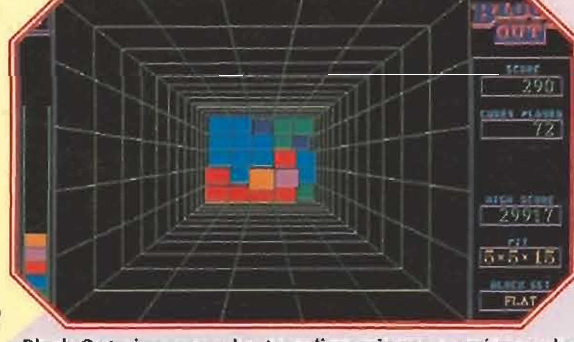
«Loopz» es uno de los últimos gritos en este ahora saturado mundo. Audiogenic es la encargada de presentarnos tres modalidades de juego distintas basadas en la construcción de figuras geométricas definiendo su silueta mediante la colocación de piezas de diferentes formas y tamaños.

Los dos primeros juegos nos invitan con leves variantes a intentar formar polígonos cerrados encajando adecuadamente las piezas que van apareciendo mientras que el tercero nos presenta en pantalla una de las 50 complejas figuras disponibles la cual, tras ser fragmentada tras unos segundos de estudio, debemos intentar reconstruir recordando su forma original. Como viene siendo habitual la adicción prima sobre los aspectos técnicos, los cuales se encuentran en niveles simplemente aceptables.

P. J.R.



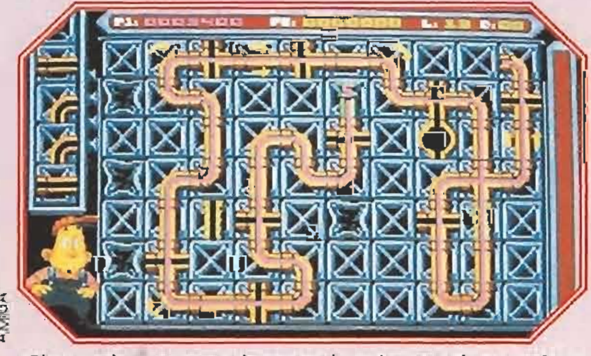
«Klax» combina una idea muy original con un desarrollo muy divertido.



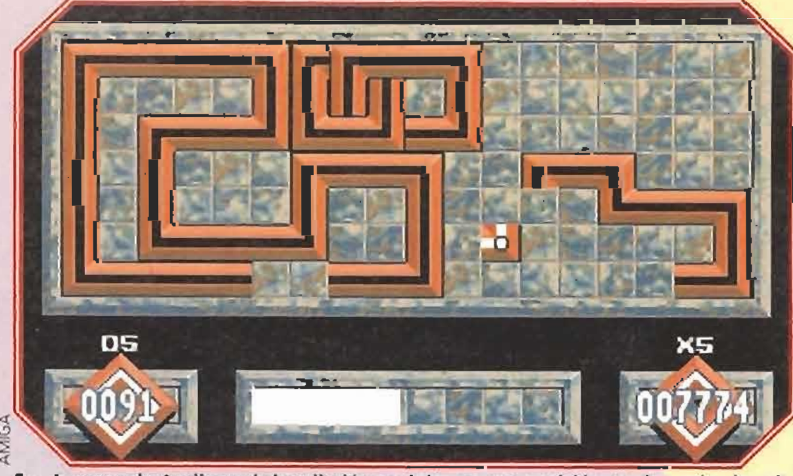
«Block Out» incorpora las tres dimensiones y enriquece la idea que dió vida al «Tetris».



«Plotting» es la divertida aportación de Ocean a los juegos de habilidad.



«Pipemania» nos trae a la memoria a «Locomotion», un juego que despertó pasiones hace algún tiempo.



En «Loopz» de Audiogenic la adicción se sitúa en una posición mucho más elevada que la calidad técnica general del programa.

EDICION EXTRA

Nintendo News

Ediciones ERBE

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO: ERBE Software S.A. C/ Serrano, 240 • Madrid 28016 • Telf. (91) 458 16 58 • Fax (91) 563 46 41

Año I
1991

Tras arrasar Japón, E.E.U.U. y Europa...

¡LA FIEBRE GAMEBOY INVADE ESPAÑA!

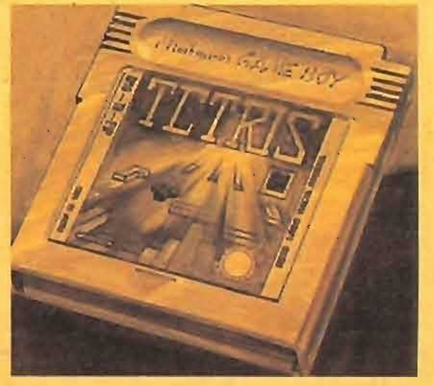
Es la gran invasión. Está en las calles, en los coles, en las casas, en el campo y en la playa.
Es GAMEBOY, la más fantástica consola portátil de videojuegos.

¡Alerta, niños! No os dejéis engañar por su tamaño: aunque mide sólo 10 x 15 cms. y cabe en un bolsillo, GAMEBOY es tremendamente poderoso. Ya ha atrapado a más de 12 millones de personas y se dispone a retar a todos los valientes de dos patas y gorra de nuestro país.



Tetris, su arma secreta.

GAMEBOY llega equipado con auriculares estéreo capaces de dejarte sordo, conector "Game Link" para competir con tus colegas, 4 pilas que le dan aproximadamente 30 horas de autonomía... y el más salvaje programa de regalo, TETRIS, con el que pretende enloquecer a más de un incauto.



LOS MAS IMPORTANTES FABRICANTES DE SOFTWARE DEL PLANETA, OBLIGADOS A CREAR VIDEOJUEGOS PARA GAMEBOY.

COMO RECONOCER GAMEBOY: SU DISEÑO COMPACTO CON JOYSTICK INTEGRADO, BOTONES DE ACCION A Y B Y PANTALLA DE ALTA DEFINICION.

¡GAMEBOY SUENA EN ESTEREO! CONSEJOS PRACTICOS: COMO COMUNICARTE CON ELLOS A TRAVES DEL GAME LINK.

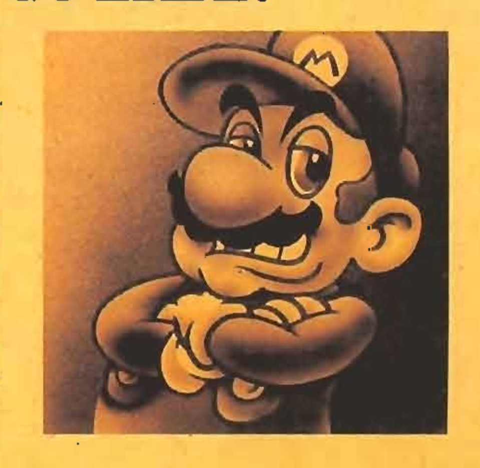
PROTESTA MASIVA DE DIRECTORES DE COLEGIO: "EL NUEVO GAMEBOY PUEDE CON NOSOTROS".

Los padres, en alerta roja.

"Me niego a comprarle este trasto a mis hijos", afirma un padre indignado a la puerta de una juguetería, "...si mi señora no me compra un GAMEBOY a mí *también*", añade, mientras su señora le propina una colleja. Así están las cosas, lectores.

Su cabecilla se hace llamar Mario. Viene del Planeta NINTENDO, de la mano de ERBE.

El temido protagonista de las más trepidantes aventuras de Nintendo se llama Mario. Se ruega a los ciudadanos que lo busquen en todas las tiendas del ramo. Quien lo cace será recompensado con miles de horas de diversión. Y además tienes más de CIEN programas magníficos para tu GAMEBOY.





GAMEBOY™

¡PASATE

¡CON LA MAS INCREIBLE



El poder de GAMEBOY es alucinante. Disfrutarás a tope de sus complejos gráficos con scroll y su pantalla de alta definición con control de contraste y volumen. Dile a tus padres que se enrollen y cuando te lo compren, llévalo siempre contigo o se pasarán el día jugando porque... ¡Nadie se resiste a su fuerza!





.O GAMEBOY!

CONSOLA PORTATIL DE VIDEOJUEGOS!



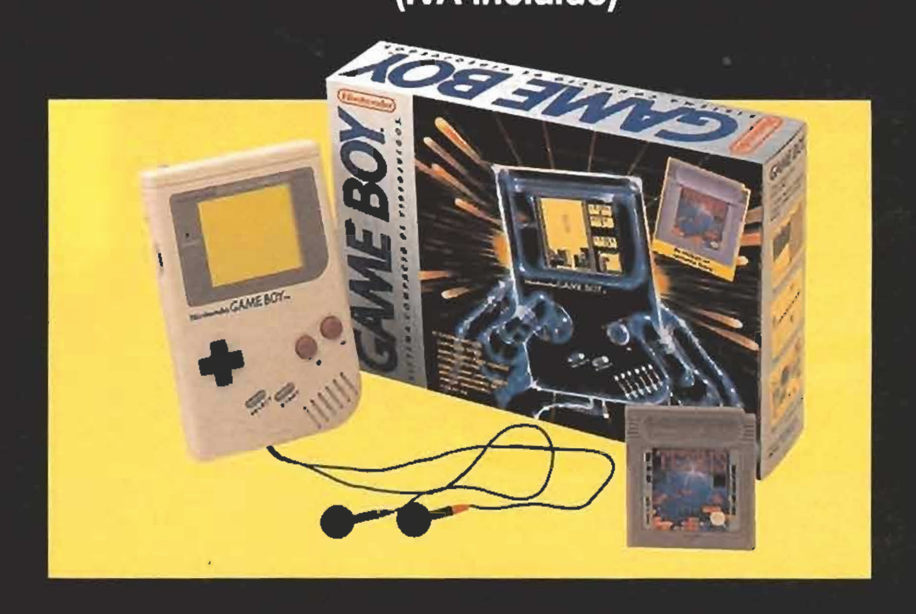
GAMEBOY incluye:

- Consola compacta de 10 x 15 cms.
- Auriculares con sonido estéreo.
- Cartucho TETRIS de regalo: el fascinante juego-puzzle de construcción.
- Conector GAME LINK para competición de dos jugadores.
- Juego de pilas: aprox. 30 horas de autonomía.
- Suscripción al Club NINTENDO.

P.V.P.

14.900

(IVA incluído)





BATERIA RECARGABLE/
ADAPTADOR AC

Para jugar sin gastar pilas: puedes conectarlo a la red para jugar en casa o llevarlo contigo: cada vez que lo recargues, te dará diez horas de autonomía.
Consigue tu batería recargable/adaptador AC y siempre disfrutarás a tope de la fuerza de GAMEBOY.





¡CON LA MAYOR FLOTA DE VIDEOJUEGOS DEL MUNDO!

¡YA ESTAN AQUI!

F-1 RACE

THE AMAZING SPIDERMAN

TENNIS

NINTENDO WORLD CUP

SUPER MARIO LAND

DR. MARIO

Los videojuegos más apasionantes, con los que pasarás los mejores momentos. Podrás vivir y compartir las más increíbles aventuras de la mano de Mario, sentirte un gran piloto de alta competición, o darle un palizón a tu mejor amigo jugando al tenis. Si la aventura va contigo… ¡Pásatelo Gameboy!

ALLEYWAY,
SOLAR STRIKER,
BURAI FIGHTER DE LUXE,
DYNABLASTER,
GARGOYLE'S QUEST,
KWIRK,
PINBALL: REVENGE OF THE GATOR,
WIZARDS & WARRIORS,
GOLF.

ROBOCOP,
THE SIMPSONS,
BATMAN,
GHOSTBUSTERS 2,
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES,
CHASE H.Q.,
DUCK TALES,
GREMLINS 2,
MOTOCROSS MANIACS,
NAVY SEALS,
PAPERBOY,
DOUBLE DRAGON 2,
PACMAN,
BUBBLE BOBBLE,
CHOPLIFTER 2…
¡Y muchos más!

GAMEBOY™
La consola que se lleva.

ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C. Serrano, 240 • Madrid 28016
Tel. (91) 458 46 58 • Fax 563 46 41

DISTRIBUIDORES GAMEBOY

CATALUÑA Y BALEARES
DISTRIBUCIONES DISCLUB, S.A.
c. Alava, 140
08018 BARCELONA
Tel. (93) 300 60 00

MURCIA Y ALBACETE
COMERCIAL ALEMAN
Avda. Infante D. Juan Manuel, 7
30011 MURCIA
Tel. (968) 26 77 25

PAIS VASCO
ALBARUSO, S.A.
Avda. Lehendakari Aguirre 11-6 Dpto. 1
48014 BILBAO
Tel. (94) 476 32 09/31 57

NAVARRA Y LA RIOJA
ORBAIUR, S.A.
c. Monasterio de Urdax 36 Bajo
31011 PAMPLONA
Tel. (948) 27 39 68

GALICIA
COMERCIAL SANJURJO
Rua de Eduardo Amor s/n
RUTIS - CULLAREDO - LA CORUÑA
Tel. (981) 66 48 44





¿Qué tal estamos, calabozo-adictos? Espero que todos bien y cada uno en su sitio. ¿No? Venga, esperamos a que te sientes... ¿ya? Deprisa que hoy hay mucha tela que cortar. O mejor dicho, muchos monstruos que degollar. Venga, empezamos...

ELVIRA

AMIGA



MEGATRAVELLER

PC

Empezamos con una aclaración. De una vez por todas voy a intentar que todos entendáis a qué me refiero cuando hablo de JDRs, RPGs o juegos de rol, como queráis llamarlo. De este modo todos estaremos de acuerdo y podré responder en este espacio destinado a los aventureros todas vuestras dudas.

Estrictamente, cualquier juego de ordenador es un juego de rol: en todos ellos asumimos el papel de algún personaje, equipo de fútbol, coche..., lo que sea. Así, cuando juegas al «Toki» tomas el papel, el rol, del héroe homónimo. Pero ni a mí, ni a nadie, se le ocurre decir que es un JDR. Y esto es así porque con este término se conoce a ciertos juegos con características muy especiales, las cuales fueran descritas en un informe hace ya tiempo. En resumen, por JDR entiendo los juegos que se amoldan con bastante exactitud al esquema entonces descrito.

A un a riesgo de equivocarme y cerrar mucho el cerco, las notas que debe cumplir son, en mi opinión: Un territorio de exploración enorme, al que se va accediendo secuencialmente.

Un grupo de héroes, cada uno con habilidades diferenciadas. Dicho grupo se puede cambiar de partida a partida, e incluso dentro de la misma por muerte de alguno de los componentes.

Posibilidad de los personajes de mejorar sus habilidades, hechizos, puntos de vida, armas...con lo que podrán derrotar a monstruos más difíciles.

Sistema de combate determinado para partidas de monstruos enemigos, en el que deben influir decisivamente las habilidades de cada personaje del grupo.

Con este criterio resulta evidente que, por ejemplo, el «Loom» no cumple las dos primeras propiedades por lo que no es un JDR (tal y como en esta sección lo entendemos), o que el «Dragon's Breath» no cumple ni la segunda ni la tercera.

Guardad bien las cuatro características dichas y, en adelante, antes de preguntar consultadlas, por favor.

Ahora vamos a otro tema. Algunos me pedís el nombre de algún JDR de mesa para empezar a jugar. Ya tengo uno bastante sencillo y de fama contrastada. Se trata del conocido «Hero's Quest». Es un juego de tablero muy simple que recomiendo a cualquiera para iniciarse, aunque parezca (sea) algo infantil. Su verdadero potencial está a la hora de crear aventuras y de añadir reglas a las muy elementales propuestas por el fabricante. Además, supongo que lo podréis encontrar en cualquier juguetería. Añadiré además que su versión para ordenador ha sido publicada por Gremlin.

A estas alturas ya os habréis dado cuenta que he pospuesto la continuación sobre el tema de las estadísticas en el combate al próximo número. Lo que no voy a olvidar es lo que os prometí en la última línea de nuestra sección el pasado mes...

ALGO MAS SOBRE EL ELVIRA.

Deberíais tener las cuatro llaves que en el Especial revelé cómo conseguir. Supongo que casi todos tendréis la Espada Sagrada (holy sword). Por si queda algún despistadillo: debéis coger el anillo de Emelda (sito en el centro del laberinto), ir a la capilla y meterlo en el hueco de la cruz que hay sobre el altar; se abrirá un hueco bajo al altar, entráis y recitáis la oración (que está en la Biblia); ante vosotros aparece el rey cruzado al que no recomiendo que quitéis la corona.

Es conveniente que practiquéis con esta poderosa espada para matar con facilidad al temible monstruo de las catacumbas. Si acabáis con él, procurad que no se os escape nada de "la mano" (y esto es una pista). Por sus dominios encontraréis la llave para abrir las rejas del pozo.

En cuanto al trabalenguas propuesto en el Especial, recordar en el número 37 de la revista, leedlo con estos cambios: ALGO= carbón, ALGO= tenazas, ALGO= huesos. Ya está claro. Lo que debéis hacer con los huesos es darles la merecida sepultura en las catacumbas.

Como la llave del hombre-lobo parece haber sido resuelta con las pistas ya dadas no hablaré más de ella. Y voy a abrir un poco el camino de la, tachán, Sexta llave. Lo cierto es que no es tan difícil como parece. Ahí va la pista en forma de uno de mis famosos enigmas: con una flecha haréis que caiga muerta para luego encontrarla pasada por agua, si la búsqueda es paciente. Con esto ya muchos avanzaréis otro poco. Si aun así no llegáis al final, hacédmelo saber y seréis de nuevo respondidos. Palabra de Ferhergón que en el 92 lo tendréis resuelto.

OTROS MANIACOS

Fernando Cadierro, de Madrid, abre fuego con preguntas sobre el «Drakkhen». El castillo de la Princesa de la Tierra, Wordtkha, está en la zona verde bastante cerca de uno de los transportadores de esta zona. No se puede entrar en él hasta que no te da la misión el Príncipe de la Tierra. Respecto a leer libros, necesitas usar un hechizo específico que te permite entender otros idiomas. La zona de la nieve está hacia el Norte de la isla. En cuanto a los castillos en que no consigues entrar, no te preocupes: ya lo conseguirás cuando te corresponda hacerlo en tu misión. Sin embargo, para el del príncipe del Agua necesitarás usar el hechizo de abrir puertas.

Antonio Sánchez, de Leganés (Madrid), fue quien propuso el cambio de terminología de RPG a JDR. Como muestra de gratitud responderé a sus preguntas sobre el «Megatraveller». A las minas de Llun no se puede entrar. En el planeta Quam los rebeldes no están en túneles, si no en un campamento situado en el extremo Este del planeta. En cuanto a las ruinas del planeta Ilantir, creo que son las que están al norte de la ciudad: lo único que encontré en ellas fue, enemigos aparte, el "soil sampler" que te piden en Arrica.

Antonio Mateo de Barcelona parece haber descubierto el uso del Permit en el «Bloodwych». Al parecer, se le puede cambiar, mediante argucias comerciales, al Señor de la Entropía por una formidable espada con la que resultará fácil acabar con él. Lo mismo se puede hacer con quien él llama Zendick, que supongo que será el mago que protege esa última puerta.

Y sin haberlo deseado, esto de nuevo se ha acabado (y me ha salido un pareado). Pero como ya todos sabéis, el próximo mes, más. *Ferhergón*

*Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la dirección: **MICROMANIA** -Ctra de Irún Km 12,400- 28049 Madrid **(Maniacos del Calabozo)***



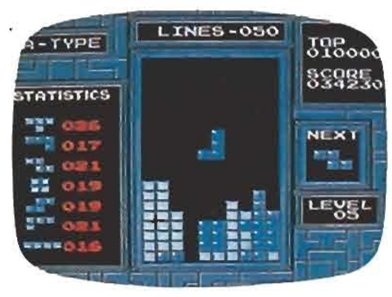
Y&R

DIVERSION 4x4

Con Nintendo llega la diversión total: Super Set™.
Para disfrutar el reto de la acción con cuatro jugadores.
Es una nueva dimensión en videojuegos. Prepárate para la aventura sin límite.
Y si aún quieres más diversión, completa tu Super Set™ con el NES Advantage™ y el NES Max™.
Dos joysticks profesionales con la más avanzada tecnología Nintendo.
Comienza la cuenta atrás. Corre a tu tienda a por un auténtico 4×4. La diversión total para toda la familia.









Triple cartucho que incluye:

- SUPER MARIO BROS.™
- TETRIS.[1]
- NINTENDO WORLD CUP.™ [2]





Distribuidor exclusivo para España

Tels.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74



Como cada año, cuando se acercan las Navidades, una increíble avalancha de noticias y demos llega hasta nuestra redacción como anticipo de lo que serán los lanzamientos más importantes de la temporada. Nos imaginamos que estaréis deseando conocer cuáles son estas novedades y por ello hemos preparado éste reportaje en el que podréis echar un vistazo a lo que se está cociendo en el mundo del software. !Qué os aproveche¡



VIAJE al SOFTWARE del mañana

Antes de adentrarnos en lo que nos depara la actualidad, vamos a dar un breve repaso a las grandes líneas de producción que parecen haberse consolidado en los últimos meses. Prueba de ello es que cada vez está más clara la línea que separa los arcades de habilidad clásicos, –en los que predomina la adicción arropada por una idea simple–, y los juegos más sofisticados, lo que incluiría tanto a los simuladores como a las aventuras gráficas. Poco a poco también van alcanzando una posición privilegiada, aunque eso sí dentro de un orden, los juegos de rol. Cada vez son más los títulos de este género que llegan a nuestro país y lo que es aún mejor están siendo editados en castellano, sin duda, una buena estrategia para ganar adeptos.

Del mismo modo ha crecido considerablemente la producción de juegos para Pc, que rozan los límites de lo increíble en el apartado gráfico, ya que parece haberse convertido en norma realizar versiones para la tarjeta VGA de la gran mayoría de ellos. Por otra parte merece la pena resaltar el fuerte avance que los videojuegos para consolas han experimentado, muy probablemente provocado por la aparición de nuevas máquinas y el relanzamiento de los modelos clásicos.

Tampoco podemos olvidar la importancia conseguida por las licencias y es una vez más Ocean la compañía que más títulos publicará en breve; sirva como ejemplo citar «Los Simpsons», «Terminator 2» o «Hudson Hawk». Sin alejarnos de las licencias, pero esta vez procedentes de las recreativas, Mirrorsoft garantiza que pasaremos otras navidades con Las Tortugas Ninja.

Por último sólo queremos reseñar que pese a los malos augurios que parecían rondar en torno al software lúdico un año más nos encontramos con una cantidad elevadísima de nuevos lanzamientos que prometen depararnos unas vacaciones muy entretenidas. Pronto comprobaremos si todas sus promesas se convierten en realidad.

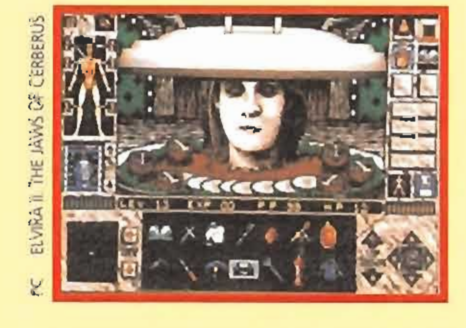
ACCOLADE

LA INAGOTABLE IMAGINACION DE LOS AMERICANOS

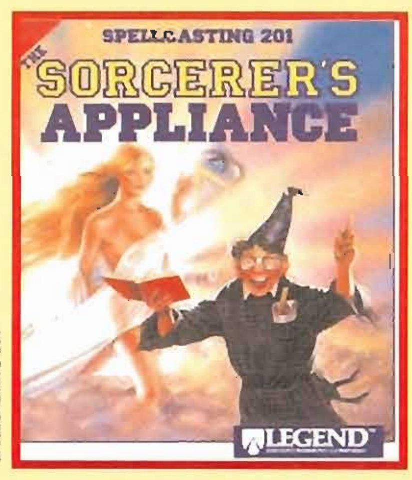
Accolade no detiene la máquina y está presta a arrollar a sus competidoras con una importante avalancha de nuevos títulos. El primero de ellos será «Altered Destiny», una videoaventura en el más puro estilo Sierra que ya hizo su aparición en Pc en los "states" y que ahora se reedita junto a la nueva versión Amiga. En las mismas fechas estará a punto de salir al mercado «Turrican» para Megadrive y luego, a primeros de año, lo hará en una nueva versión para Game Boy.

PC ALTERED DESTINY

Antes de Diciembre deberá estar también disponible «Mike Ditka's Power Football», un simulador de fútbol americano que hará las delicias de todos los aficionados a ese particular deporte. «Mike Ditka's...» estará disponible para Pc y Megadrive aunque no se descarta una versión Amiga más adelante.


PC ELVIRA II: THE JAWS OF CERBERUS

Tampoco en Accolade se han olvidado de todos los que hemos disfrutado a tope con uno de los juegos de rol más importantes de este año y han decidido "agasajarnos" con una segunda parte de «Elvira Mistress of the Dark». El programa, por supuesto sólo para Atari, Amiga y Pc, se llamará «Elvira II: The Jaws of Cerberus» y sus creadores aseguran que superará en fama y fortuna a la primera parte. Esperemos que así sea.



SPELLCASTING 201

Luego podremos disfrutar de «Spellcasting 201: The Sorcerer's Appliance», otra segunda parte de un juego llamado «Spellcasting 101: Sorcerer's Get All the Girls» que fue bastante aclamado más allá del océano y que tenía alguna que otra escena algo "subidita de tono" para lo que es habitual en un programa de ordenador; la nueva edición de las aventuras de un curioso aprendiz de brujo también incluirán detalles algo escabrosos y un montonazo de sana diversión pero sólo para los que poseáis un Pc.

Probablemente a primeros del 92 tengamos la oportunidad de acompañar a Les Manley, un aventurero americano dedicado a resolver extraños misterios, en su nuevo juego. Primero fue «Les Manley in: Search for the King» y ahora será «Les Manley in: Lost in Los Angeles». Esta vez la misión es descubrir quién está raptando a las más famosas celebridades de Hollywood. Un programa para Pc en VGA 256 colores y que esperamos alguien se anime a traducir para poder disfrutar con él en nuestro propio idioma.

Sólo nos hemos dejado en el tintero para el final «Super Car Pak», una compilación que incluirá «Grand Prix Circuit», «Ferrari Formula One» y un curioso programa, «Exotic Car Showroom», que incluye quince coches de esos que nos gustaría tener y nunca podremos conducir, todos fotografiados y con sus características completas, para poseer una base de datos ilustrada de los mejores automóviles del mundo. Desde luego en Accolade han tirado la casa por la ventana y han decidido arrasar, ¿no os parece?

ACTIVISION

FEBRIL ACTIVIDAD

Superados los problemillas que recientemente hicieron peligrar la supervivencia de esta legendaria compañía inglesa, su nueva puesta en marcha no ha podido ser más productiva, y si no lo creéis prestar atención a la auténtica avalancha de títulos que nos tienen preparados.

Para empezar, y habida cuenta de la obtención de la oportuna licencia para realizar cartuchos para Nintendo, Activision anuncia la salida de productos como «Ghostbusters II» para la Game Boy.

y «Sword Master», «Galaxy 5000», «Ultimate Air Combat», «The Adventures of Rad Gravity», y el cinematográfico «Die Hard» (en España «La Jungla de Cristal») para la N.E.S.

Los amantes de las emociones fuertes tienen cita puntual con «R-Type II», un juego que no necesita grandes presentaciones, y con «Beast Busters», un frenético arcade en la línea de «Operation Wolf».

AMIGA HUNTER

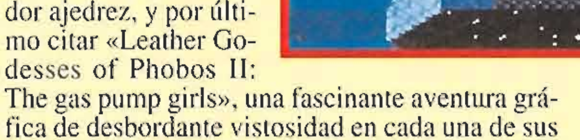
AMIGA R-TYPE II

Los usuarios de altos vuelos, o dicho de otra forma, los aficionados a los simuladores de vuelo, disfrutarán a tope con «F-14 Tomcat» y «Death or Glory». Este último nos posibilita recrear en nuestro ordenador doce de las más famosas batallas de la historia de la aviación.

PC THE GAS PUMP GIRLS

AMIGA BEAST BUSTERS

En una línea de producción más especial nos encontramos con «Hunter», una visión tridimensional de los clásicos juegos de espías, «Shanghai II: Dragon's Eye», el retorno del aclamado juego de tablero de inspiración oriental, «Battletech: The Crescent Hawk's Revenge», un nuevo episodio de una serie aún inédita en España, «Deuteros», una aventura gráfica espacial, «World Class Chess», un nuevo y prometedor ajedrez, y por último citar «Leather Godesses of Phobos II: The gas pump girls», una fascinante aventura gráfica de desbordante vistosidad en cada una de sus pantallas.



NES GALAXY 5000

COKTEL VISION

PARA TODAS LAS EDADES

Dos son las líneas de producto en las que la popular compañía francesa ha centrado su carrera este año. Por una parte anuncian la aparición de la colección "Once Upon a Time", dirigida a los más pequeños de la casa, concretamente a los niños de 5 a 10 años. En ella se engloban aventuras de muy variadas características que abarcan desde adaptaciones de clásicos cuentos infantiles a nuevos diseños. El punto de unión entre ambos es la posibilidad de modificar la historia a medida que avanzamos.

AMIGA CAPERUCITA ROJA

Para que nadie se ponga celoso, los jugadores más expertos también contarán con un programa a su medida. Hablamos de «ESS Mega», ampliación del popular simulador espacial «ESS» que Coktel Vision comercializó el pasado año. Su principal novedad es que en esta ocasión será editado además de en el formato tradicional en floppy para Pc, en compact compatible con el CDTV de Commodore y con los lectores de Compact disc para Pc, lo que abre sin duda un nuevo campo dentro del campo del software de entretenimiento.



PC BAJAYABA

CORE

LOS EXPERTOS GRAFISTAS

Si hay un punto en común entre todos los programas desarrollados por Core, sin duda éste es la espectacularidad con la que dotan a todos ellos. Su historia así lo demuestra, y el futuro parece depararnos algo parecido, si observamos con detalle sus tres nuevos lanzamientos.

El primero, –editado para Atari, Amiga y Pc–, lleva por nombre «AH-73M Thunderhawk» y, aunque su impresionante presentación no induce a pensarlo, es un simulador de helicóptero que gira alrededor de una curiosa historia. Esta nos convierte en un experto piloto perteneciente a un cuerpo de operaciones especiales llamado Merlín, que tras la orden recibida desde La Casa Blanca podrá ocuparse, nada más y nada menos, que de 60 misiones diferentes repartidas a lo largo de 10 puntos distintos del planeta.

Cambiamos completamente de tercio y nos disponemos a vivir una apasionante aventura en la época de mayor esplendor del pueblo vikingo. Nuestro objetivo en «Heimdall», que así se titula el juego, es recuperar las tres armas sagradas de los dioses, que han sido robadas y arrojadas a otros tantos mundos diferentes. El desarrollo del programa es similar al de los juegos de rol y adoptando el papel de un héroe vikingo deberemos primero conseguir configurar a nuestro protagonista dotándole con distintos puntos de fuerza, salud, poder, etc. y escoger después a nuestros acompañantes entre los personajes disponibles para acabar resolviendo los distintos problemas que se nos presentarán en el recorrido.

AMIGA THUNDERHAWK

AMIGA THUNDERHAWK

Aunque Core ha querido adentrarse en otros géneros, tampoco pretende olvidar el arcade clásico, que es, al fin y al cabo, el que le ha situado en la posición privilegiada de que goza la compañía. «Wolf Child», editado para Atari y Amiga, nos plantea una curiosa historia de ciencia ficción. En ella adoptamos el papel de Saul Morrow, hijo de un prestigioso experto en genética que ha sido secuestrado por la organización criminal Chimera. Esta quiere emplear los conocimientos del profesor para crear una raza de super-hombres capaz de dominar el mundo. Nuestro protagonista aprovechará en su favor los experimentos de su padre para convertirse en un Hombre Lobo e intentar rescatarle.



DIGITAL INTEGRATION

UNA QUE VALE POR DOS

Dream Factory es el nombre de una nueva compañía salida de Digital Integration. A partir de ahora los simuladores llevarán el sello de DI pero el resto de programas saldrán como Dream Factory. La inauguración se va a hacer con dos lanzamientos: «Suplaplex» y «Drift». El primero es un arcade repleto de puzzles lógicos en el que tomaremos la personalidad de un cazador de "bugs" informáticos, –un bug es algo así como una "metedura de pata"–, y recorreremos los circuitos de las computadoras a la caza y captura de errores. Sólo para dieciséis bits. «Drift» es, otra vez, un juego de rol en tres dimensiones en el que nos convertiremos en miembros de una fuerza de élite especial en lucha contra la delincuencia interestelar. También sólo para St, Amiga y Pc.



AMIGA DRIFT



AMIGA SUPLAPLEX

Digital Integration también tiene en proyecto, a más largo plazo, un nuevo simulador que sustituirá a su clásico «F-16 Combat Pilot», estará basado en el avión de combate europeo «Tornado» e incluirá mejoras a nivel gráfico y técnico. Será lanzado para Pc, Amiga y Atari a mediados de 1992.



PC TORNADO

Por último, Digital Integration anuncia que refuerza su serie budget, "Action Sixteen" con títulos como «ATF II», «Iron Lord», «Tintin on the Moon» y «Tennis Cup».

DOMARK

EN LOS LIMITES DE LO REAL

En Domark están que no caben en sí de gozo, resulta que las ventas de su «3D Construction Kit» han superado el millón de libras esterlinas y para demostrarnos que el dinero no hace la felicidad están ya hasta arriba de nuevos proyectos que pasamos a contaros.

El primero de ellos es la continuación del «Mig 29 Fulcrum». Con el nombre de «Mig 29M Super Fulcrum» pretende derrotar a todos los simuladores de la competencia en dieciséis bits. El segundo es «Rugby The World Cup» un programa de rugby, claro, que nos permitirá sentir las mismas emociones que si estuviéramos de verdad sobre el terreno de juego. Esperemos que no lo hayan hecho tan real como para que nos duelan de verdad los golpes. C64, Amiga y Atari serán los formatos en los que podremos ver el programa.

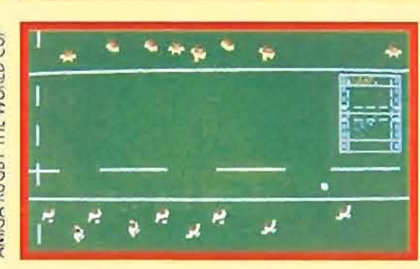


AMIGA PITFIGHTER

«Super Space Invaders» es una remozada versión del legendario arcade que va a salir en todos los formatos e intentará devolvernos el gusto por los clásicos. El cuarto programa se llama «Race Drivin'» y es la conversión del coin-op de Atari, la segunda parte "oficial" de «Hard Drivin'», que incorpora mejoras al juego original y que estará disponible para dieciséis bits y C64.



AMIGA SUPER SPACE INVADERS



AMIGA RUGBY THE WORLD CUP

Ya en Diciembre estará lista la conversión de «Pitfighter» un programa de lucha que en su versión original contaba con auténticos gráficos digitalizados y en el que Domark está trabajando a tope para que se parezca lo más posible a la re-



creativa. Saldrá en todos los formatos de ocho y dieciséis bits. Y para terminar, informaros de dos cosas, que también esta compañía inglesa apuesta por Sega y tiene programados «Prince of Persia» y «Super Space Invaders» para Master System y que el año que viene verán la luz tres programas más: «Rampart», un arcade medieval, «Shadowlands» un juego de rol y «Euro Football Champ», un programa cuya salida coincidirá con el Campeonato de Europa de Fútbol.

ELECTRONIC ARTS

BIENVENIDO MR.SOFTWARE

Si Activision ha apostado por Nintendo por su parte Electronic Arts ha hecho lo propio, y muy fuerte, por la Sega Megadrive, máquina para la que próximamente lanzarán ni más ni menos que siete cartuchos.

Dos de ellos están avalados por haber sido creados por Psygnosis, y si bien uno de ellos no requiere presentación, porque no creemos que quede nadie que no haya oído hablar de «Shadow of the Beast», el otro, «Fatal rewind» es una nueva producción cuyo desarrollo está aún por conocer.

Los otros cinco nos ofrecen estilos tan diferentes como la simulación de vuelo con «F-22 Interceptor», la aventura gráfica con «The Inmortal», las carreras de motos con «Road Rash», la mezcla de aventura y R.P.G. en «Rings of Power» y por último el retorno de un clásico, «Marble Madness», que viene dispuesto a volver a poner a dura prueba nuestros nervios.

AIR COMBAT — PC

AIR COMBAT — PC

Los manitas del pixel que posean un Amiga con, al menos, un mega de memoria podrán pronto disfrutar de la cuarta entrega de DeluxePaint, que incluye una extensa gamas de nuevas posibilidades entre las que destacan la opción para dibujar y animar imágenes utilizando los 4096 colores del modo HAM de este ordenador.

Si pertenecéis a las huestes de los maniacos Electronic Arts os tiene preparadas dos sorpresas en forma de R.P.G, «Hard Nova», de desarrollo futurista, y «Lord of the Rings» (sí, «El Señor de los Anillos»), una prometedora adaptación de la popular obra de Tolkien.

Las mentes pensantes de la casa podrán poner a prueba sus cualidades con diferentes juegos de estrategia, como «Patriot» y «Theatre of War», y «The World War I Edition», el primer disco de expansión para el exitoso «PowerMonger».

Finalmente nos encontramos con una simulación de vuelo, «Birds of Prey», cuyo principal aval es haber sido realizada por Argonaut Software, los autores de las dos partes de «Starglider», y una simulación deportiva, «1992 Winter Sports Games», versión informática de las olimpiadas de invierno que tendrán lugar en Albertville (Francia). Por último sólo nos queda citar «Air Combat» para Pc, continuación del prestigioso Chuck Yeager ATF, donde escogiendo entre seis caza distintos podremos resolver varias misiones de dificultad variable.

ELECTRONIC ZOO

CUATRO MEJOR QUE UNO

Cuatro son efectivamente los lanzamientos que Electronic Zoo nos tienen reservados desde el momento en que leáis estas líneas hasta aproximadamente final de año, que nos ofrecen variopintas aventuras, géneros y desarrollos.

«Magic Garden», el primero de ellos, es una simpática videoaventura protagonizada por un pequeño gnomo, Grobble, a quien deberemos acompañar en la ardua tarea de regresar a su acogedor hogar. «Cardiaxx», por su parte, es un espectacular y rápido masacra-marcianos en la más pura línea «Némesis» que nos ofrecerá cinco niveles distintos y una multitud de enemigos para que midamos nuestras habilidades.

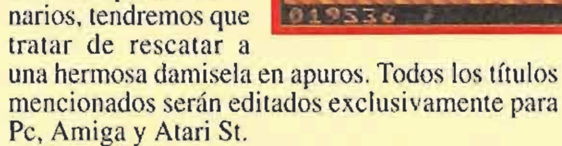
SON OF ZEUS — AMIGA

«Son of Zeus», el tercero en discordia, nos traslada hasta la mitología de la antigua Grecia para interpretar el papel de Heracles, el hijo de Zeus, quien deberá tratar de liberar a los Dioses, atrapados en el Monte Olympo por los diabólicos poderes de Kronos.

CARDIAXX — AMIGA

Por último «Under Pressure» nos situará ante otro trepidante arcade lleno de monstruos galácticos en el que esta vez, recorriendo a pie los escenarios, tendremos que tratar de rescatar a una hermosa damisela en apuros. Todos los títulos mencionados serán editados exclusivamente para Pc, Amiga y Atari St.

UNDER PRESSURE — AMIGA





EMPIRE

EL IMPERIO DEL VIDEOJUEGO

Empire, una de las compañías más punteras del mundo del videojuego, también está dispuesta a que no nos aburramos ni un minuto porque tiene importantes e interesantes novedades. «Guy Spy» es un juego que posee unos gráficos enormes tipo «Dragon's Lair» pero ha sido concebido de forma radicalmente diferente ya que permite un control total del personaje y no se limita a "el movimiento exacto en el momento exacto". «Guy Spy» estará disponible para Pc, Atari, Amiga y Commodore CDTV.

GUY SPY — AMIGA

«Eye of the Storm» es un simulador espacial tipo «Elite» cuyo principal atractivo son sus extraordinarios gráficos y la enorme inmensidad de la zona en donde transcurre la acción del juego.

Saldrá únicamente para dieciséis bits. «Megatraveller 2: Quest for the Ancients» es la inevitable secuela de un genial juego de rol. Mejores gráficos que su predecesor y mayores posibilidades para la aventura son las características de este programa para Pc al que luego seguirán versiones Atari y Amiga.


MEGATRAVELLER 2 — PC


SPACE ACE II — AMIGA


TWILIGHT 2000 — PC

«International Sports Challenge» contiene natación, ciclismo, salto, tiro y maratón, una compilación de deportes que está realizada en su mayor parte con gráficos vectoriales, un juego muy curioso para empezar el año olímpico y que estará disponible solamente para dieciséis bits. «Cool Croc Twins» es la historia de Funk y Punk, dos graciosos cocodrilos que tendrán que ayudarse mutuamente en cada una de las fases del programa para conseguir superarlas. El juego ha sido específicamente diseñado –con unas grandes dosis de sentido del humor– para dos jugadores y es un arcade de plataformas simple y adictivo que saldrá para Atari, Amiga, C64 y Pc.

«Deathbringer», en la línea del aclamado «Wrath of the Demon», tendrá la difícil tarea de hacernos olvidar uno de los mejores juegos para Amiga, sus programadores pretenden hacer de «Deathbringer» un digno sucesor y puede que lo consigan. Sólo para dieciséis bits y C64. «Space 1889» es un RPG basado en un juego de rol de tablero que saldrá para Atari, Amiga y Pc.

«Dragon's Lair II escape from Singe's Castle» también hará su aparición en Pc y Atari, recordad que sólo salió para Amiga. «Team Yankee II: The pacific Islands» es un arcade de estrategia para los que nos quedamos con ganas de más después de la primera parte del juego. «Twilight 2000» es, de nuevo, otro juego de rol que nos transportará a los años posteriores a la III Guerra Mundial. Y, por último, la vuelta del sensacional «Space Ace» en una nueva aventura: «Space Ace II: Bof's Revenge». Estamos deseando verlo.

GREMLIN

PISANDO A FONDO

De entre todas las muchas novedades que Gremlin nos tiene preparadas para las próximas fechas hay una que destaca poderosamente por encima de las demás: se trata de «Lotus Turbo Challenge 2», la fantástica culminación de aquel juegazo que fue bautizado como «Lotus Esprit Turbo Challenge». En está ocasión las principales novedades que nos ofrece son la posibilidad de que hasta un máximo de cuatro jugadores compitan entre sí (interconectando dos ordenadores), y el hecho de que al jugar una sola persona el área de juego ocupará por completo la pantalla. Ocho niveles diferentes nos esperan dentro de un juego que parece destinado a hacer historia.

Buen humor tampoco le falta a los chicos de Gremlin, que nos anuncian su nueva licencia cinematográfica, «Plan 9 from Outer Space», según ellos mismos uno de los peores filmes de cienciaficción de la historia del cine. Veremos qué son capaces de hacer con tan pintoresca idea.

Para aquellos que se entusiasmaron con «Hero Quest» Gremlin anuncia ya el lanzamiento de su primer disco de expansión, «Return of the Witch



LA MEJOR FORMA DE PEDIR JUEGOS POR CORREO

LLAMA AHORA AL (91) 304 09 47 Y RECIBIRAS EN TU CASA TUS JUEGOS PREFERIDOS

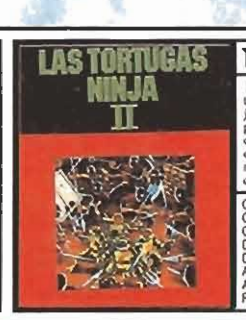
CON LA GARANTIA DE TELEJUEGOS, LA UNICA EMPRESA DEDICADA EXCLUSIVAMENTE A LA VENTA DE JUEGOS DE ORDENADOR POR CORREO.

LAS 5 SUPER NOVEDADES




WWF WRESTLING
El Pressing Catch a tu alcance. Con las populares estrellas de este deporte: El Ultimo Guerrero, Hulk Hogan, El Policia Loco... Esta es tu oportunidad de practicar, desde la Nelson hasta la Patada Voladora.

CINTA SPECTRUM 1.350
CINTA AMSTRAD 1.350
CINTA COMMODORE 1.350
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 2.850
AMIGA 2.850
PC 2.850




TORTUGAS NINJA 2
Disfruta de las populares tortugas, en este segundo juego que las tiene por protagonistas. Basado en el arcade de coin-up original de KONAMI, con mas acción de lucha y combates con armas.

CINTA SPECTRUM 1.350
CINTA AMSTRAD 1.350
CINTA COMMODORE 1.350
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 2.850
AMIGA 2.850
PC 2.850



HERO QUEST
¡Por fin! Un juego de Rol y estrategia, con unos gráficos claros y detallados, con visión global clara para facilitar el mapeado. Ya ha sido éxito en tablero y ahora lo va a ser para ordenador.

CINTA SPECTRUM 1.700
CINTA AMSTRAD 1.700
CINTA COMMODORE 1.700
DISCO SPECTRUM 2.500
DISCO AMSTRAD 2.500
AMIGA 3.900



TIP OFF
El juego de baloncesto de los creadores del mítico KICK OFF. Con multitud de opciones, detalles y posibilidades. Permite de uno a cuatro jugadores a la vez. Scroll multi direccional, Repeticiones...

ATARI 3.995
AMIGA 3.995
PC 3.995




MANCHESTER UNITED 2
A tu disposición el segundo programa oficial de los campeones de la Recopa y líderes de la liga inglesa. Podrás vivir la emoción de eliminatorias de las competiciones europeas. Con 170 equipos.

CINTA SPECTRUM 1.200
CINTA AMSTRAD 1.200
CINTA COMMODORE 1.200
DISCO SPECTRUM 2.450
DISCO AMSTRAD 2.450
ATARI 3.995
AMIGA 3.995
PC 3.995



3D KIT + VIDEO
CINTA SPECTRUM 3.900
CINTA AMSTRAD 3.900
CINTA COMMODORE 3.900
DISCO AMSTRAD 4.900
ATARI 7.900
AMIGA 7.900
PC 7.900



AIR COMBAT
ATARI 5.900
AMIGA 5.900
PC 5.900



ALIEN STORM
CINTA SPECTRUM 1.200
CINTA AMSTRAD 1.200
CINTA COMMODORE 1.200
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 2.250
AMIGA 2.250



BASEBALL
CINTA SPECTRUM 1.500
CINTA AMSTRAD 1.500
CINTA COMMODORE 1.500
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 3.900
AMIGA 3.900
PC 3.900



BATTLE COMMAND
CINTA SPECTRUM 1.200
DISCO SPECTRUM 2.250
ATARI 2.250
AMIGA 2.250
PC 2.250

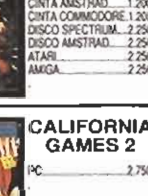


BLACK CROWN
PC 5.990



BLOODWYCH
PC 2.250

BLUES BROTHERS
ATARI 2.850
AMIGA 2.850
PC 2.850



BONANZA BROS
CINTA SPECTRUM 1.200
CINTA AMSTRAD 1.200
CINTA COMMODORE 1.200
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 2.250
AMIGA 2.250



BUDOKAN
CINTA SPECTRUM 1.500
CINTA AMSTRAD 1.500
CINTA MSX 1.500
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
AMIGA 2.500
PC 2.500



CALIFORNIA GAMES 2
PC 2.750



CARMEN SANDIEGO
DISCO AMSTRAD 4.500
AMIGA 5.900
PC 5.900



LA COLMENA
ATARI 5.990
AMIGA 5.990
PC 5.990



DARKMAN
CINTA SPECTRUM 1.350
CINTA AMSTRAD 1.350
CINTA COMMODORE 1.350
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 2.250
AMIGA 2.250



EL GRAN HALCON
CINTA SPECTRUM 1.200
CINTA AMSTRAD 1.200



ELF
ATARI 2.250
AMIGA 2.250
PC 2.250



F-15 PRIMERA PARTE
CINTA SPECTRUM 1.350
CINTA AMSTRAD 1.350
CINTA COMMODORE 1.350
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 4.490
PC 4.490



F-15 SEGUNDA PARTE
ATARI 6.990
AMIGA 6.990
PC 6.990



F-16 COMBAT PILOT
CINTA SPECTRUM 2.250
CINTA AMSTRAD 2.250
CINTA COMMODORE 2.250
DISCO SPECTRUM 2.850
DISCO AMSTRAD 2.850
ATARI o AMIGA 4.995
PC 4.995
PC version EGA-VGA 4.995



F-19 STEALTH FIGHTER
CINTA SPECTRUM 2.850
CINTA COMMODORE 2.850
DISCO SPECTRUM 2.850
ATARI 5.990
AMIGA 5.990
PC 5.990

F-29 RETALIATOR
ATARI 3.990
AMIGA 3.990
PC 3.990

FINAL FIGHT
CINTA SPECTRUM 1.200
CINTA AMSTRAD 1.200
CINTA COMMODORE 1.200
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 2.250
AMIGA 2.250

GAUNTLET 3
CINTA SPECTRUM 1.200
CINTA AMSTRAD 1.200
CINTA COMMODORE 1.200
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 2.250
AMIGA 2.250
PC 2.250

GOLDEN AXE
CINTA SPECTRUM 1.200
CINTA AMSTRAD 1.200
CINTA COMMODORE 1.200
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 2.250
AMIGA 2.250



HAMMER BOY
CINTA SPECTRUM 1.500
CINTA AMSTRAD 1.500
CINTA COMMODORE 1.500
CINTA MSX 1.500
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI o AMIGA 2.500
PC 2.500



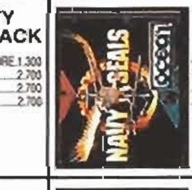
KICK OFF 2
CINTA SPECTRUM 1.200
CINTA AMSTRAD 1.200
CINTA COMMODORE 1.200
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 3.495
AMIGA 3.495
PC 3.495



KING QUEST 5
PC version 16 colores 7.995
PC version 256 colores 7.995
LIBRO DE PISTAS 1.200



LEMMINGS
ATARI 3.900
AMIGA 3.900
PC 3.900



LINKS
PC 5.990



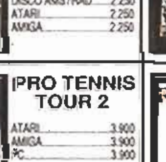
LONE WOLF
CINTA SPECTRUM 1.200
CINTA AMSTRAD 1.200
CINTA COMMODORE 1.200
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 3.995
AMIGA 3.995
PC 3.995



MEGA TWINS
CINTA SPECTRUM 1.200
CINTA AMSTRAD 1.200
CINTA COMMODORE 1.200
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 2.250
AMIGA 2.250



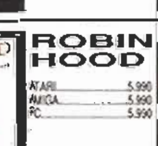
MEGA PHOENIX
CINTA SPECTRUM 1.300
CINTA AMSTRAD 1.300
CINTA COMMODORE 1.300
CINTA MSX 1.300
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
AMIGA 2.500
PC 2.500



MERCS
CINTA SPECTRUM 1.200
CINTA AMSTRAD 1.200
CINTA COMMODORE 1.200
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 2.250
AMIGA 2.250



MIGHTY BOMB JACK
CINTA COMMODORE 1.300
ATARI 2.700
AMIGA 2.700
PC 2.700



NAVY SEALS
CINTA SPECTRUM 1.200
DISCO SPECTRUM 2.250
ATARI 2.250
AMIGA 2.250



OUT RUN EUROPA
CINTA SPECTRUM 1.200
CINTA AMSTRAD 1.200
CINTA COMMODORE 1.200
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 2.250
AMIGA 2.250



PAK MEGA 4 DE TOPO
CINTA SPECTRUM 1.995
CINTA AMSTRAD 1.995
CINTA MSX 1.995
DISCO SPECTRUM 2.950
DISCO AMSTRAD 2.950



PAK CAPCOM
CINTA SPECTRUM 1.995
CINTA AMSTRAD 1.995
CINTA COMMODORE 1.995
DISCO SPECTRUM 2.950
DISCO AMSTRAD 2.950



PAK MEGA BOX
CINTA SPECTRUM 1.700
CINTA AMSTRAD 1.700
CINTA COMMODORE 1.700
CINTA MSX 1.700
DISCO SPECTRUM 2.500
DISCO AMSTRAD 2.500
ATARI o AMIGA 2.500
PC 3.900



PAK SEGA MASTER MIX
CINTA SPECTRUM 1.750
CINTA AMSTRAD 1.750
DISCO AMSTRAD 2.850




PANG
CINTA SPECTRUM 1.200
DISCO SPECTRUM 2.250
ATARI 2.250
AMIGA 2.250

PREDATOR 2
CINTA SPECTRUM 1.200
CINTA AMSTRAD 1.200
CINTA COMMODORE 1.200
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 2.250
AMIGA 2.250
PC 2.250

PREHISTORIK
ATARI 2.500
AMIGA 2.500
PC 2.500

PRO TENNIS TOUR 2
ATARI 3.900
AMIGA 3.900
PC 3.900

ROBIN HOOD
ATARI 5.990
AMIGA 5.990
PC 5.990

ROBOZONE
CINTA SPECTRUM 1.200
CINTA AMSTRAD 1.200
CINTA COMMODORE 1.200
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 2.250
AMIGA 2.250
PC 2.250

SECRETO DE LA ISLA DE LOS MONOS
ATARI 6.990
AMIGA 6.990
PC 6.990
PC version EGA VGA 6.990
LIBRO DE PISTAS 1.200

SHADOW DANCER
CINTA SPECTRUM 1.200
CINTA AMSTRAD 1.200
CINTA COMMODORE 1.200
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
AMIGA 2.250



SILENT SERVICE 2
ATARI 6.990
AMIGA 6.990
PC 6.990

SIMPSONS
CINTA SPECTRUM 1.350
CINTA AMSTRAD 1.350
CINTA COMMODORE 1.350
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 2.850
AMIGA 2.850
PC 2.850



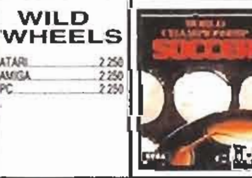
SMASH T.V.
CINTA SPECTRUM 1.200
CINTA AMSTRAD 1.200
CINTA COMMODORE 1.200
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 2.250
AMIGA 2.250
PC 2.250



TERMINATOR 2
CINTA SPECTRUM 1.350
CINTA AMSTRAD 1.350
CINTA COMMODORE 1.350
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 2.850
AMIGA 2.850
PC 2.850




THUNDER JAWS
CINTA SPECTRUM 1.500
CINTA AMSTRAD 1.500
CINTA COMMODORE 1.500
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 2.500
AMIGA 2.500



TOKI
CINTA SPECTRUM 1.200
DISCO SPECTRUM 2.250
ATARI 2.250
AMIGA 2.250



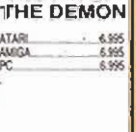
TORTUGAS NINJA 1
CINTA SPECTRUM 1.350
CINTA AMSTRAD 1.350
CINTA MSX 1.350
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 2.850
AMIGA 2.850
PC 2.850



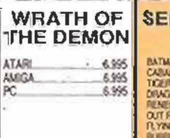
TOUR 91
CINTA SPECTRUM 1.200
CINTA AMSTRAD 1.200
CINTA MSX 1.200
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
PC 2.250



TOYOTA CELICA RALLY
CINTA SPECTRUM 1.300
CINTA AMSTRAD 1.300
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250



TURRICAN 2
CINTA SPECTRUM 1.200
CINTA AMSTRAD 1.200
CINTA COMMODORE 1.200
DISCO SPECTRUM 2.250
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 2.250
AMIGA 2.250



WILD WHEELS
ATARI 2.250
AMIGA 2.250
PC 2.250



WORLD SOCCER SEGA
CINTA SPECTRUM 1.500
CINTA COMMODORE 1.500
DISCO AMSTRAD 2.250
ATARI 2.500
AMIGA 2.500
PC 2.500

WRATH OF THE DEMON
ATARI 6.995
AMIGA 6.995
PC 6.995



SERIE MICROCLUB
Dos juegos para Amstrad CPC en disco, 1.900 pesetas

BATMAN • ROBOCOP
CABAL • OPERATION WOLF
TIGER ROAD • STREET FIGHTER
DRAGONINJA • O. THUNDERBOLT
RENEGADE • TARGET RENEGADE
OUT RUN • ROAD BLASTERS
FLYING SHARK • GALAXY FORCE
BUBBLE BOBBLE • SUPERWONDERBOY
NEW ZELAND STO • RAINBOW ISLAND
CRAZY CARS • SUPER SPRINT
ARKANOID 1 • ARKANOID 2
GAUNTLET 1 • GAUNTLET 2
CHASE H.Q. • WEC LE MANS
THUNDERBLADE • 1943
NIGHT RIDER • VIGILANTE
INDIANA 1 • INDIANA 2
GREEN BERET • COMBAT SCHOOL
HYPER SPORTS • MATCH DAY 2
STAR WARS • RETORNO DEL JEDY
RED HEAT • HEAD OVER HEELS
LAST NINJA 2 • RENEGADE 3
BARBARIAN 1 • BARBARIAN 2
RAMBO • RAMBO 3
MISION IMPOSIBLE 1 • M. IMPOSIBLE 2
WELLTRIS • LIGHT CORRIDOR

PC HITS
Juegos PC a 1.200 pesetas

Arkanoid 1
Barbarian 1
Batman el superhéroe
Champion golf
Gauntlet 1
Green Beret
Indiana Jones
Italia 90 (US gold)
Out run
Platoon
Livingston 2
Mad mix game 1
Rampage
Robocop 1
Subbattle simulator
Thunderblade
Leaderboard golf
Mision imposible 2
Light corridor
Dontuct
E Motion
Tiger road
Titanic
Tetris
Pictionary

GAME BOY



Todo esto por solo...

14.900 PESETAS

+ CONSOLA GAME BOY
+ CARTUCHO DEL TETRIS
+ CABLE 2 JUGADORES
+ AURICULARES STEREO
+ PILAS GRATIS (4).

¡PIDETE UNA GAME BOY YA! LLAMA AL (91) 304 09 47










BUBBLE BOBBLE...3900
CASTELVANIA...4400
DOBLE DRAGON 1...4.400
FUTBOL WORLD CUP...4.400
MERCENARY FORCE...3.900
PAC MAN...4.400
PAPERBOY...3.900
ROBOCOP...4400
SKATE OR DIE...3.900
MARIO BROS...3.900
TORTUGAS NINJA...4400
WRESTLING (WWF)...4400

ACCESORIOS
GAME LIGHT. Sirve para iluminar la pantalla de la GAME BOY en la oscuridad...2.100
LIGHT BOY. Sirve para iluminar la pantalla y ademas tiene una lupa para verla mas grande...3.900
BOLSA-MALETA de viaje, para meter la GAME BOY y 6 cartuchos y transportarla comodamente...2.100
BOLSA-CARTUCHOS, sirve para transportar hasta 10 cartuchos...1.625
ALTAVOCES AMPLIFICADORES. En stéreo. Mejoran el sonido...2.100
ADAPTADOR MECHERO DE COCHE. Para no gastar pilas si la usas en un viaje en coche...2.100
ADAPTADOR A RED. Para no gastar pilas, conectandola a la red...2.100
ADAPTADOR Recargable... 6.[illegible]

Si aun no eres telecliente, no te preocupes,  con el primer pedido te enviaremos la tarjeta de TELEJUEGOS con tu nombre.

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:

TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO.
Sí, deso recibir contrarreembolso (pagandolos al recibir el paquete) los juegos que les indico en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DOMICILIO ____
POBLACION ____
PROVINCIA ____ CODIGO POSTAL ____
TELEFONO ____
NUMERO DE TELECLIENTE ____ si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO

MODELO DE ORDENADOR

- [ ] CINTA SPECTRUM
- [ ] DISCO SPECTRUM
- [ ] CINTA AMSTRAD
- [ ] DISCO AMSTRAD CPC 6128
- [ ] CINTA COMMODORE
- [ ] CINTA MSX
- [ ] DISCO MSX
- [ ] ATARI ST
- [ ] PC DE 5.25
- [ ] AMIGA
- [ ] PC DE 3.5

MARCAR el modelo de ordenador para el que sequieran recibirlos juegos y el sistema (cinta o disco). Gracias.

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	



Lord», que ofrecerá diez nuevas pruebas que enriquecen la idea original del juego.

Sin abandonar el campo de los R.P.G.'s, la compañía inglesa lanzará «Space Wrecked», «Daemonsgate» y «Space Crusade», que seguramente harán las delicias de todos los cada vez más numerosos aficionados a este género. Lo propio intentará «Utopia», un juego de estrategia manejado a través de iconos en el más puro estilo «Populous», y que nos propone la colosal tarea de crear nuestra propia nación.

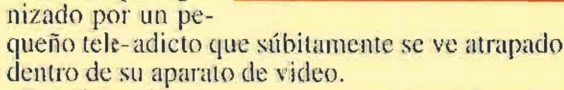
LOTUS 2 — AMIGA

Por supuesto que Gremlin no se ha olvidado ni mucho menos de todos los amantes de los arcades y para ellos tiene reservados tres interesantes lanzamientos: «Pegasus», un espectacular arcade de desarrollo tipo Nemesis pero de ambientación mitológica en el que nuestro protagonista, Percius, surca los cielos a lomos de uno de estos caballos alados, «Harlequin», un juego de plataformas con aspecto de cuento infantil, y «Videokid», un arcade protagonizado por un pequeño tele-adicto que súbitamente se ve atrapado dentro de su aparato de video.

VIDEO KID — AMIGA

UTOPIA — AMIGA

HARLEQUIN — AMIGA



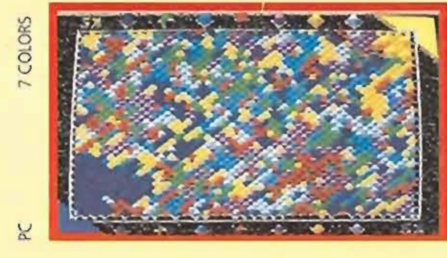
Por cierto, lamentamos tener que anunciar a los usuarios de 8 bits que Gremlin parece totalmente decidida a no volver a realizar versiones de sus juegos para estos ordenadores, o al menos no de la mayoría de sus programas como hasta hoy.

INFOGRAMES

DE ALLENDE LOS PIRINEOS

Infogrames, el gigante francés, tiene cuatro interesantes novedades para nosotros. La primera de ellas es «Aeternam», una aventura al estilo de «Drakkhen» pero, cómo no, con mejores gráficos y un mapeado bastante más extenso. Sólo estará disponible en Pc.

«Advantage Tennis» es un simulador de... ¿ a qué no adivináis que deporte ?, que nos permitirá emular a los grandes de la élite del tenis mundial. Unicamente podrán disfrutar de él aquellos que tengan Atari, Amiga o Pc. «Playroom» será un especial programa educativo para dieciséis bits que, instalado en el ordenador le convierte en una curiosa máquina de juegos infantiles que permitirá a los más pequeños comenzar a aprender las primeras letras, descubrir las formas o los colores, etc, etc.



7 COLORS — PC

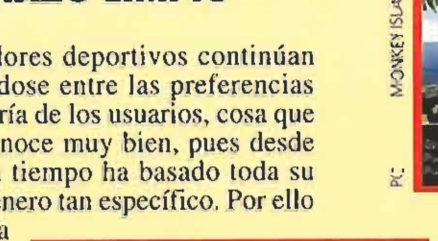


7 COLORS — PC

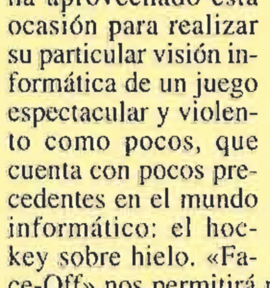
Y como última novedad «7 Colors», un lanzamiento exclusivamente para Amiga y Pc en la más pura línea de los juegos de inteligencia que tan buen resultado suelen dar en el mundo del videojuego, un programa de estrategia y lógica con una enorme dosis de adicción que garantiza la vida del programa.

KRISALIS

A CASTAÑAZO LIMPIO



Los simuladores deportivos continúan manteniéndose entre las preferencias de la mayoría de los usuarios, cosa que Krisalis conoce muy bien, pues desde hace algún tiempo ha basado toda su producción en este género tan específico. Por ello ha aprovechado esta ocasión para realizar su particular visión informática de un juego espectacular y violento como pocos, que cuenta con pocos precedentes en el mundo informático: el hockey sobre hielo. «Face-Off» nos permitirá no solo jugar los partidos, sino también asumir el papel de entrenador de nuestro equipo, por lo que promete resultar francamente completo.





FACE-OFF — AMIGA

LORICIEL

LLEGA UNA NUEVA ESTRELLA

Tras lanzar a la popularidad al sonrosado y orondo Skweek, Loriciel acaba de sacarse de su sombrero mágico un nuevo personaje destinado a alcanzar los más altos puestos del estrellato. Se trata de Baby Jo, un jovencísimo héroe que gateando, y enfundado en sus inseparables pañales, nos hará disfrutar de lo lindo con sus aventuras. El juego, dotado con simpáticos gráficos, es un arcade con algunos toques de videoaventura en el que la habilidad y los reflejos tendrán un papel fundamental.



BABY JO — AMIGA

Por otra parte, y adentrándose una vez más en los juegos tipo «puzzle» Loriciel nos tiene preparado «Guardians», que tiene su contrapunto en «Thunder Burner» un pintoresco arcade futurista protagonizado por un robot transformable con buenos gráficos. La compañía francesa editará sus juegos para todos los usuarios de Amstrad y 16 bits



THUNDER BURNER — ATARI ST



GUARDIANS — ATARI ST

LUCASFILM

CUANDO SEGUNDAS, TERCERAS Y HASTA CUARTAS PARTES SON BUENAS

Uno de los juegos más esperados del mercado está ya recibiendo los últimos toques en el Skywalker Ranch, el cuartel general de Lucasfilm Games. No nos podríamos referir a otro programa que no fuese el «Indiana Jones IV: The Fate of Atlantis», la versión informática de la película que nunca se hizo pero cuyo guión se ha empleado en una aventura gráfica que volverá a traer a nuestros monitores al infatigable héroe que Harrison Ford encarnó en la pantalla grande.

INDY IV: FATE OF ATLANTIS — PC

MONKEY ISLAND II — PC

Tampoco Guythroop Threpbrush... Guybrood Threapbood... Guybrush Threathpood o cómo se diga se va a quedar olvidado en el cajón de los recuerdos porque también deberá enfrentarse en una nueva aventura con su eterno enemigo: el pirata fantasma LeChuck. «The Secret of Monkey Island II: LeChuck's Revenge» está también en la parrilla de salida esperando que el árbitro dé el pistoletazo de rigor para invadir nuestros ordenadores personales. No hace falta deciros que estos dos juegos estarán únicamente disponibles en dieciséis bits, más concretamente en Pc al principio para luego ser convertidos a Atari y Amiga, y es que hay cosas que un humilde Spectrum no podrá hacer nunca.

Y para cerrar el capítulo Lucasfilm, hablaros de otro proyecto, éste más a largo plazo, que lleva el título provisional de «The Dig», un juego basado en un guión original de George Lucas y que en un principio iba a ser una película de cine.

MICROPROSE



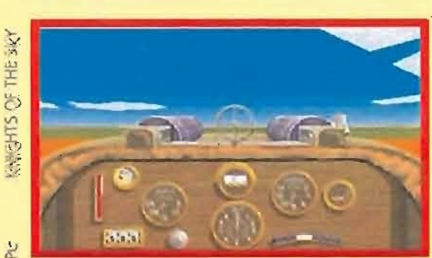
CONMOCION EN EL MUNDO DE LA SIMULACION

Microprose se lo sigue poniendo difícil a sus competidores porque continúa la avalancha de simuladores y nadie parece poder igualar ni su ritmo, ni, en la mayoría de las ocasiones, la calidad y el elevadísimo grado de realismo que caracteriza a sus producciones.

En los próximos meses nos llegarán «Gunship 2000», la renovación del mejor simulador de helicópteros del mercado, «F117A Stealth Fighter 2.0», la lógica evolución de los nuevos sistemas de generación de gráficos empleados en «F19 Stealth Fighter» y «F15 Strike Eagle II» y por último «Knights of the Sky» que nos permitirá volar en los frágiles biplanos de la Primera Guerra Mundial.



GUNSHIP 2000 — PC



KNIGHTS OF THE SKY — PC

En los primeros meses del nuevo año dejando de lado los simuladores de vuelo estarán disponibles «Microprose Golf» y «Geoff Crammond's Formula One Grand Prix» con los que la poderosa compañía america-

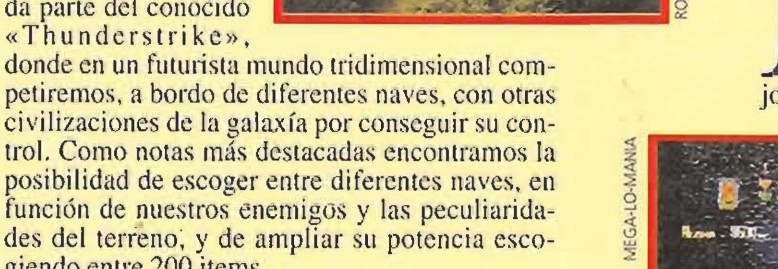
na intentará hacerse con el mercado en dos campos en los que son prácticamente neófitos. El primero llevará a la pantalla toda la emoción que caracteriza al golf, un deporte que cuenta con muchos precedentes en el mundo informático. Lógicamente el segundo de ellos se centra en las competiciones de velocidad, lo que de antemano garantiza su éxito, pues son muchos los incondicionales del género.

Por supuesto os habréis dado cuenta que no hemos comentado nada sobre versiones y es porque, echaros las manos a la cabeza los que tengáis un ordenador de ocho bits, Microprose no tiene nada previsto para vosotros. Exclusivamente 16 bits.

MICROVALUE

ELVIRA Y SUS PARTES

Aunque todavía sigue habiendo división de opiniones acerca de qué era más espectacular, si el juego o el escote de su protagonista, lo cierto es que tras cautivar a todos los fanáticos de los R.P.G.'s Elvira vuelve a nuestros ordenadores esta vez como personaje central de un espectacular arcade diseñado por Microvalue para los usuarios de C64, Pc, Atari St y Amiga.



ELVIRA AMIGA

En él encontramos a Elvira sumergida en una turbulenta historia. Nuestra heroína está tratando de ayudar al anciano Wizard King a recuperar su reino, para lo cual tendrá que enfrentarse contra una ingente cantidad de peligrosos enemigos a lo largo de tres escenarios diferentes.



MILLENNIUM

ACCION EN TODOS LOS FRENTES

Cinco nuevos títulos conforman el catálogo que Millennium editará en los próximos meses. No existe entre ellos ningún nexo de unión, ya que cada uno se centra en un género diferente y va dirigido a un público muy concreto.

Comenzamos con «Robin Hood», una videoaventura que rememora la historia del personaje que gracias al cine ha ganado muchos enteros de popularidad últimamente; en este mismo número encontraréis información más detallada sobre él.



ROBIN HOOD

Le sigue en el tiempo la versión para Pc de «Strike 2», segunda parte del conocido «Thunderstrike», donde en un futurista mundo tridimensional competiremos, a bordo de diferentes naves, con otras civilizaciones de la galaxía por conseguir su control. Como notas más destacadas encontramos la posibilidad de escoger entre diferentes naves, en función de nuestros enemigos y las peculiaridades del terreno, y de ampliar su potencia escogiendo entre 200 items.

Nos dirigimos ahora hasta uno de los personajes más carismáticos de Millennium. Hablamos de James Pond, que en «Robocod», su nueva aventura, abandona las cálidas aguas que le vieron crecer para llegar hasta el Artico donde el malvado Dr. Maybe ha tomado el control de una fábrica de juguetes, con objeto de asesinar a todos los niños del mundo. Un espectacular arcade que será editado para Amiga y Atari.



STRIKE 2 AMIGA

No queremos dejar de mencionar dos nuevos juegos que verán la luz los primeros meses del próximo año en todos los formatos de 16 bits. «Global Effect» es un complejo simulador en el que nuestro objetivo será crear una civilización con éxito. Por último encontramos «Cybernetics» un juego que combina a partes iguales estrategia y arcade y que pone en nuestras manos el control del armamento mundial.

MIRRORSOFT

LA AVALANCHA QUE VIENE

Lógicamente el elevado número de sellos que giran alrededor de este importante grupo del mundo del software, hace que sean muchos los títulos que editarán en los próximos meses; o mejor dicho, que pretenden publicar, ya que no siempre cumplen las fechas previstas, pero... así es la vida.

MEGA-LO-MANIA AMIGA

Image Works es probablemente uno de los más populares entre los todos aficionados a los videojuegos. Comenzamos con dos interesantes licencias procedentes de las recreativas, «Turtles II» y «Cisco Heat». La primera es la conversión de la popular máquina de Konami «Teenage Mutant Hero Turtles» y trae de nuevo a nuestras pantallas a los personajes que más seguidores han



conseguido en los últimos años. El juego será versionado para todos los formatos de 16 bits y también para Spectrum y Amstrad.

En estas mismas versiones verá la luz «Cisco Heat!». Procedente también de una recreativa, aunque en esta ocasión de Jaleco, el juego es una apasionante carrera de velocidad y obstáculos que tiene lugar en las calles de San Francisco y donde los policías olvidan por un momento su papel para convertirse en pilotos.

Dentro de los proyectos originales de Image Works destaca «Mega-lo-mania», un interesante programa que pone en nuestras manos la evolución de una civilización. Combinando un planteamiento típico de los juegos de estrategia con el control por iconos, el juego gana en adicción a medida que nos adentramos en él y en sus amplísimas posibilidades. Los juegos de lucha están representados por «First Samurai», un título dotado con sorprendentes gráficos que aporta como novedad que la acción sitúa a nuestro joven Samurai en el futuro, enfrentándose a peligrosas especies humanoides. Ambos serán publicados para 16 bits.


TORTUGAS NINJA 2


AMIGA CISCO HEAT

AMIGA APOCALYPSE

Durante los primeros meses del próximo año verán la luz entre otros dos interesantes títulos: «Alien III», licencia que llevará a los ordenadores la acción de la película del mismo nombre que se estrenará en breve y «Apocalypse», un sofisticado arcade que teniendo como punto de partida la Guerra de Vietnam combina elementos de los simuladores de vuelo con los más clásicos esquemas de los "masacra-marcianos".

Antes de adentrarnos en otros sellos del grupo no queremos dejar de citar la publicación para Master System y Megadrive de alguno de los títulos más populares de la compañía, como «Regreso al futuro 2 y 3» y «Xenon II». Dentro del campo de las consolas el acuerdo entre la compañía Aklaim e Image Works permitirá que pronto lleguen las versiones para las citadas máquinas de juegos de antemano tan interesantes como «Los Simpsons», «Terminator 2» o «Desafío Total».

Si antes adelantábamos que Image Works es el sello que más títulos produce, ahora le llega el turno a una de las compañías que más prestigio tiene dentro del grupo, Cinemaware. La compañía americana continúa con la serie TV Sports y dentro de ella publicará próximamente dos nuevos simuladores «Tv Sports Boxing» y «Tv Sports Baseball». También dentro del género de los simuladores deportivos llega «Rollerbabes», aunque en esta ocasión nos enfrentamos a una curiosa e hilarante especialidad. Los tres serán publicados para Amiga y Pc.

Le llega el turno ahora a PSS, el sello especializado en juegos de estrategia y wargames. Las dos novedades más significativas serán «Legend», un singular RPG dotado con unos gráficos excepcionales y «Riders of Rohan», ambientado en el mundo mágico creado por Tolkien en la popular novela «El Señor de los Anillos».


MASTER SYSTEM XENON II



AMIGA TV SPORTS BOXING

Pasamos en este instante a los simuladores que llegan de la mano de Spectrum HoloByte que editará en breve la versión 3.0 de «Falcon», el simulador de vuelo imprescindible, según los expertos.

Por último destacamos que dentro del sello FTL pronto verá la luz, aunque con algún retraso, la versión para Pc de «Dungeon Master», un programa clásico dentro del género de los RPG.

OCEAN

CERRANDO BALANCE

Dado lo mucho que ya se hablado de juegos como «Terminator 2», «Los Simpsons» o «Hudson Hawk» resulta difícil referirse a ellos como novedades, aunque la cruda realidad es que prácticamente los tres están todavía por ser comercializados en todas sus versiones. Sobre ellos podréis encontrar en este mismo número detalladas previews donde podréis comprobar la excelente calidad gráfica con la que han sido dotados.

De hecho en el momento actual Ocean, más que pensar en futuras novedades –aunque las haya y tan importantes como «Robocop III» o «World Wrestling Federation» que en principio están programadas para el mes de diciembre–, está plenamente dedicada a terminar proyectos que, en algunos casos –como los de «Billy the Kid», «Epic», «Smash TV» o «Wizkidz»– llevan siendo anunciados casi desde la pasada campaña.

ATARI ST WILD WHEELS

SPECTRUM HUDSON HAWK

En el caso de algunos de los títulos mencionados, como «Wild Wheels», su lanzamiento ha sido simultáneo a la elaboración de este informe, por lo que os remitimos a nuestras páginas de Punto de Mira para que lo conozcáis más a fondo.

Ocean también ha anunciado la inminente salida de «G Loc», conversión de una espectacular recreativa que ha tomado el relevo a «Afterburner», toda una revolución en su día.

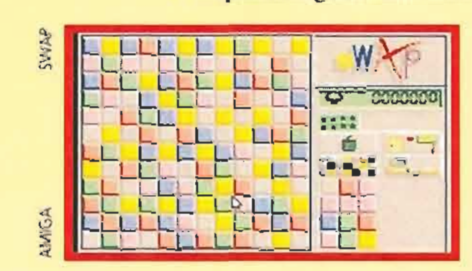

AMIGA LOS SIMPSONS

Como nota de cierre os podemos comentar que hasta nuestros oídos han llegado rumores de la puesta en marcha de un nuevo proyecto, «Space Gun», que de momento es todo un secreto del que próximamente intentaremos informaros detalladamente.

PALACE

CON CUENTAGOTAS

Probablemente la extraordinaria calidad que desde siempre nos han ofrecido los productos de Palace –recordar las dos partes del increíble «Barbarian» y «Cauldron» o el más reciente «Voodoo Nightmare»– se deba a la parsimonia con que la compañía inglesa acometió su realización.


AMIGA SWAP

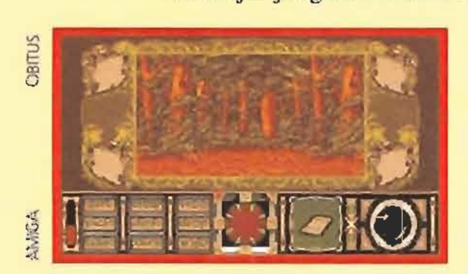
Por ello, aunque a todos sus fans –entre los que nos contamos– nos gustaría que se prodigaran más a menudo, somos conscientes de que las cosas de palacio van despacio y por eso son tan buenas, lo cual es promesa de que «Swap», su nuevo lanzamiento, no nos defraudará en absoluto.

Además el título resulta especialmente atractivo en tanto y en cuanto supone la primera incursión de Palace dentro de los juegos tipo «puzzle». En fin, os mantendremos informados al respecto.

PSYGNOSIS

LA VUELTA DE LOS LEMMINGS

Psygnosis, los especialistas en Amiga, llevarán hasta nuestros ordenadores interesantes novedades. Entre ellas destacan los dos discos accesorios para el aclamado «Lemmings». «More Taxing» y «More Mayhem!» serán los nombres de los "add-ons" que seguramente prolongarán la vida del mejor juego de ordenador de los últimos años.


AMIGA OBITUS

Claro que aparte de esto los amantes del arcade también tendrán sus lanzamientos. El primero de ellos «Amnios», en principio sólo para Amiga, será una lucha a muerte dentro de una galaxia orgánica contra un ser que está destruyendo sus órganos vitales... id calentando joysticks.

El segundo, la vuelta de un héroe clásico, «Barbarian II», con más enemigos, más scroll, más emoción y un montón de cosas más para Amiga y St. «Aquaventura» es un arcade en tres dimensiones que transcurre en un mundo submarino y sólo estará disponible para Amiga. «Leander» nos trasladará a un mundo medieval repleto de magia en el que deberemos liberar a, cómo no, la princesa de turno, y también, no podría ser de otro modo, saldrá sólo para Amiga, al igual que «Agony» otro juego en el que nos convertiremos en un hechicero dispuesto a enfrentarse cara a cara con la muerte. Y nos despedimos de Psygnosis con «Infiltrator», que puede que cambie de nombre antes de salir al mercado, otro arcade para dieciséis bits con algún toque de puzzle lógico.

RAINBOW ARTS

La compañía alemana que cuenta con más proyección internacional no parece prodigarse mucho últimamente en cuanto al número de lanzamientos. De hecho la presente campaña contará sólo con dos títulos.

El primero, del que ya os hemos hablado en alguna ocasión, lleva por nombre «Mad TV» y es una simulación tan divertida como original. El juego, que ha sido creado para Atari, Amiga y Pc, contará además con una versión en castellano que se publicará en nuestro país. Nuestro objetivo se-

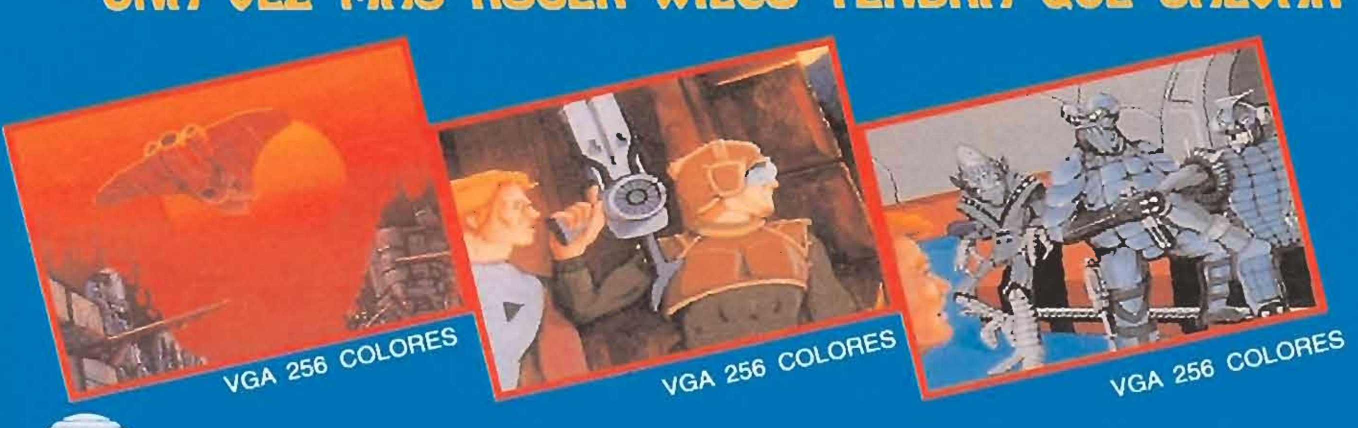
SPACE QUEST IV

ROGER WILCO™

AND THE TIME RIPPERS

A 3-D ANIMATED ADVENTURE GAME™

UNA VEZ MAS ROGER WILCO TENDRA QUE SALVAR EL FUTURO ¿O ES EL PASADO?



- Aventura completamente traducida al castellano.
- Fantásticos gráficos futuristas llenos de colorido.
- La animación más real que hayas visto en un juego de aventuras.
- No tienes que teclear los comandos.
- Pantallas con scroll, las primeras en un juego de Sierra.
- Espectacular banda sonora con un terrorífico rock'n roll, y los más increíbles efectos sonoros.
- Libro de pistas tambien disponible.



® es una marca registrada de Sierra On-Line, Inc





LA PIRATERIA ES DELITO

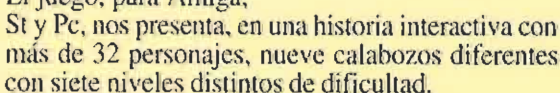
DISPONIBLE:
PC EGA / VGA 16 COLORES
AT VGA / MCGA 256 COLORES



rá simplemente dirigir una emisora de televisión, pero partiendo de una pintoresca situación que llevará a un atolondrado joven a usurpar la personalidad del responsable de la emisora. Nuestro protagonista cambiará radicalmente la programación y sustituirá la línea seria y clásica del canal de televisión por una mucho más actual.

MAD TV — PC

Cambiamos directamente de rumbo para centrarnos en el mágico mundo de los RPG's que tendrán su representación en «Fate-Gates of Dawn» El juego, para Amiga, St y Pc, nos presenta, en una historia interactiva con más de 32 personajes, nueve calabozos diferentes con siete niveles distintos de dificultad.



SIERRA ONLINE

NUEVOS AIRES

Tras el reciente éxito del «King's Quest V: Absence makes the Heart go yonder», la distribuidora de Sierra en nuestro país está preparando la edición española del «Space Quest IV», la última parte de otra saga de videoaventuras clásicas de Sierra de la que ahora podremos disfrutar en nuestro propio idioma.

Además nos encontramos con una buena noticia para los Sierra-adictos, el chuleta más chuleta de todos los chuletas, Larry, también va a iniciar sus andanzas en tierras españolas, que se preparen todos los ligones por que van a tener un duro competidor. «Leisure Suit Larry», la nueva versión actualizada de la primera parte de las aventuras de nuestro amigo americano, está recibiendo los últimos retoques, juego al que seguirá «Leisure Suit Larry V» lo más recientito del imitador de Travolta.

SPACE QUEST IV — PC

LEISURE SUIT LARRY — PC

HEART OF CHINA — PC

Estos lanzamientos se verán completados por «Heart of China», una auténtica película para ordenador, 256 colores, imágenes digitalizadas animadas... un super-juegazo que también será traducido al castellano para que podamos ayudar al rescate de Kate Lomax, una enfermera secuestrada por el "Fu-Manchú" de turno. Dynamix, una compañía perteneciente a Sierra han sido los encargados de realizar lo que está siendo considerado toda una joya de la programación.

STORM

TORMENTAS EN OTOÑO

Storm, o The Sales Curve, que es lo mismo y lo mismo da, nos tiene preparado un par de juegos que van a dar mucho que hablar en los próximos meses. El primero de ellos, «RodLand», creado por los autores del famoso «Bubble Bobble» y con el que comparte muchas similitudes. Aunque esta vez los protagonistas del arcade no serán Bub y Bob, promete ser infinitamente más divertido. Nuestra misión será rescatar a la madre de dos encantadoras hadas, Tam y Rit, que ha sido raptada y encerrada en una enorme y oscura torre repleta de peligrosos seres. Un juego de plataformas que posee unos sensacionales gráficos y la friolera de cuarenta y cuatro niveles diferentes con el que podremos disfrutar los que tengamos tanto ocho como dieciséis bits en nuestros ordenadores.


AMIGA ROD LAND

Tampoco Storm va a dejar de lado a los amantes de los deportes violentos ya que tiene los derechos de conversión de una de las últimas recreativas de Taito: «Final Blow». Un programa de boxeo que tiene unos enormes gráficos y en el que se ha intentado que el movimiento fuera lo más real posible. Asimismo la versión de Amiga ha sido realizada en la modalidad de treinta y dos colores y parece ser que es realmente impresionante. Lamentablemente, «Final Blow», solamente estará disponible para los usuarios de Atari y Amiga.

AMIGA FINAL BLOW

Para terminar, antes de pasar a otras compañías, comentaros que Storm tiene a más largo plazo proyectos como «Indy Heat», una conversión de un juego de coches, o «Big Run», que será versionado de una recreativa de Jaleco muy parecida al clásico «Out Run», juegos que apenas están esbozados y que no llegarán a nosotros hasta el próximo verano.

TITUS

FUTURO PROMETEDOR

Llena de altibajos, la trayectoria de la compañía francesa Titus no había sido merecedora de que se cosechará un elevado número de seguidores en nuestro país, cosa que estamos seguros está a punto de cambiar gracias a los tres espectaculares lanzamientos con que están a punto de sorprendernos.

En primer lugar se anuncia el regreso por tercera vez del juego más conocido de la compañía, «Crazy Cars», que en este regreso nos sitúa en las carreteras norteamericanas para participar en las emocionantes y prohibidas «Saturday Night Racers» (carreras de las noches del Sábado). El juego, que sólo verá la luz para 16 bits, promete superar con creces a sus predecesores.



AMIGA THE BRAINIES


AMIGA THE BLUES BROTHERS

Como segundo lanzamiento Titus nos propone «The Brainies», un divertido arcade en el que lucharemos contra una multitud de pequeños seres procedentes del espacio exterior y de engañoso aspecto, ya que pese a su reducido tamaño los Brainies, son una de las razas más peligrosas y agresivas del Universo.



AMIGA CRAZY CARS III

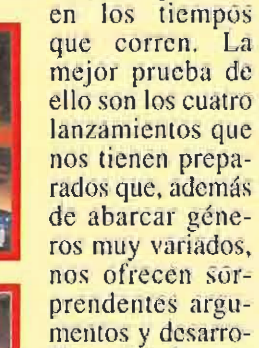
Por último, y como guinda, un juego del que ya os hemos hablado y que cuenta en este mismo número con un amplio despliegue, «The Blues Brothers», una fantástica oportunidad para que Jake y Elwood nos deleiten con sus delirantes aventuras a todos los usuarios de 16 bits, Amstrad, C64 y ¡atención!, Nintendo Master System y Game Boy.

TOMAHAWK

DE TODO HAY EN LA VIÑA DEL SOFTWARE

Tomahawk es una de esas escasas compañías que todavía se esfuerzan en que cada uno de sus productos resulte original y diferente, cosa muy de agradecer en los tiempos que corren. La mejor prueba de ello son los cuatro lanzamientos que nos tienen preparados que, además de abarcar géneros muy variados, nos ofrecen sorprendentes argumentos y desarrollos igualmente inéditos.

AMIGA GOBLIIINS



AMIGA FASCINATION

Comencemos por «Gobliiins», un pintoresco arcade protagonizado por tres goblins poseedores de diferentes habilidades: uno es un buen luchador, otro un buen mago y otro un buen técnico. Manejando alternativamente a los tres, y aprovechando sus diferentes cualidades, tendremos que superar un buen número de pantallas plagadas de todo tipo de trampas y peligrosos enemigos.


AMIGA BARGON ATTACK


AMIGA A.G.E.

«A.G.E.», un juego que combina aventura y estrategia , por su parte nos traslada a un lejano futuro, en el tiempo y en el espacio, y a un remoto planeta para adentrarnos en una muy particular aventura tridimensional en la que tendrás que tratar de liberar a tu chica de las garras de una belicosa organización intergaláctica, mientras intentas resolver los misterios que allí acontecen y te enfrentas a varias secuencias arcades de combates espaciales con una ambientación perfecta .

Y para cerrar, dos prometedoras aventuras gráficas. «Fascination», un juego de Muriel Tramis –creadora de «Emanuelle»– que nos sumerge en complicadas intrigas con buenas dosis de escenas subiditas de tono protagonizado por una espectacular azafata que nos llevará a un mundo sorprendente, que será publicado además de en los formatos tradicionales para 16 bits, en CDTV, CDI, y Compact Disc y «Bargon Attack», que nos ofrecerá la lucha de un heróico adolescente que trata de librar al mundo de la invasión de una terrible raza alienígena.

U.S.GOLD

ACCION A TODA PASTILLA

Este año U.S.Gold se prepara para participar en una emocionante carrera de velocidad que arranca desde la parrilla de salida con «Out Run Europa», lógicamente continuación de uno de los juegos que más seguidores ha cosechado en recreativas y que peores críticas consiguió en su adaptación al ordenador, esto es «Out Run». En esta ocasión Probe Software, sus programadores, han enriquecido la idea original con interesantes novedades. En primer lugar han dotado al juego de un argumento que nos convierte en un agente secreto en busca de unos documentos desaparecidos y en segundo lugar permitiéndonos, además de conducir el Porsche emblema de la primera parte, pilotar otros vehículos, tanto acuáticos como terrestres, en nuestro recorrido por Europa.


EL PADRINO
AMIGA



MEGATWINS
AMIGA

Sin duda uno de los lanzamientos estrellas de la temporada será «El Padrino». En preparación para Atari, Amiga y Pc, el juego emplea una técnica casi cinematográfica similar a la que dio fama a la compañía americana Cinemaware en sus primeros lanzamientos. La acción comienza en la década de los cuarenta y a lo largo de cuatro niveles con sus correspondientes subfases llega hasta los años setenta llevando a la pantalla la historia de la familia Corleone. «El Padrino» combina secuencias arcade con elementos propios de las videoaventuras y tiene una puesta en escena realmente excepcional.


ALIEN STORM
AMIGA

El arcade más frenético está representado por tres nuevos títulos: «Bonanza Bros.», «Mega Twins» y «Alien Storm». Procedentes de las recreativas los dos últimos ponen en juego todo nuestra dominio del joystick enfrentándonos a una sucesión constante de enemigos que nos pondrán las cosas muy difíciles.

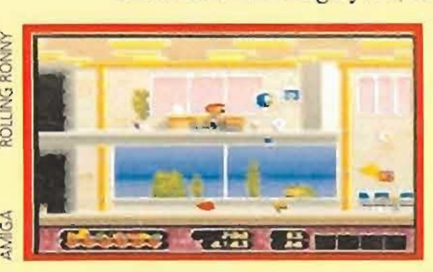
Todos ellos serán producciones para Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari y Amiga.

VIRGIN

MATRIMONIO DE CONVENIENCIA

El de Virgin y Sega, que por cierto, son una misma cosa, ya que Sega es el mayor accionista de la compañía inglesa. Y fruto de esa unión vamos a poder disfrutar de muchos nuevos títulos, sobre todo para nuestras consolas. ¿Por dónde empezar? Quizás comentando que «Arcade Classics» traerá a la Master System tres juegos de los de toda la vida en un único cartucho. ¿Quién no conoce «Centipede», «Breakout» o «Missile Command»? Por fin tendremos la oportunidad de pasar nuestros ratos de ocio con los arcades que abrieron el camino en el mundo del videojuego. Y más buenas noticias, «Chuck Rock», el cavernícola de Core, también va a pasar a convertirse en un nuevo héroe en la Megadrive y en la Master System, junto a él «Corporation», «Marble Madness» y «Terminator» también aumentarán el número de cartuchos disponibles para las dos Sega.

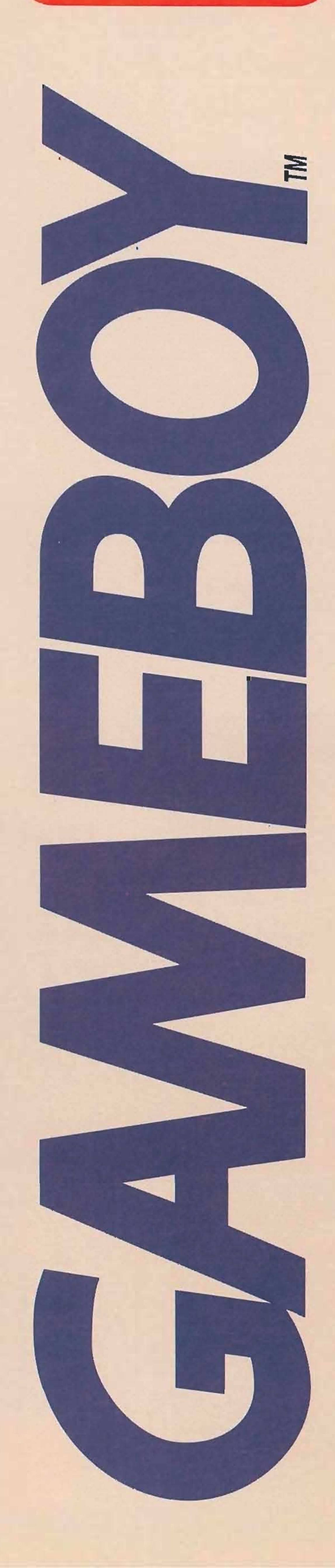
Pasando al mundo de los ordenadores, Virgin nos traerá en Amiga y Pc, en los próximos meses, «Conan The Cimmerian», un juego mixto entre rol y arcade que posee la friolera de 600 pantallas diferentes. «Rolling Ronny», que parece que ya está también listo para despegar en dieciséis bits, vendrá a destrozar nuestros joysticks. Si eres aficionado a los RPG disfrutarás de lo lindo con «Realms», una mezcla de estrategia y rol dispuesta para Amiga, Atari y Pc.


ROLLING RONNY
AMIGA

Para los adictos al misterio Virgin tiene «Floor 13», un programa de estrategia que te pondrá a la cabeza de un departamento que gobierna el mundo en la sombra. Y seguimos con «Space Shuttle», un simulador en 3D que nos permitirá cumplir las mismas misiones que los astronautas que viajan en la lanzadera espacial, saldrá para Pc, el resto de las versiones deberán esperar. «Jimmy White's Whirlwind Snooker» es un juego de billar para St y Amiga, sus programadores afirman que es el mejor simulador que se ha creado nunca... «Spot» es un juego de lógica para uno, dos, tres o cuatro jugadores que promete largas horas de entretenimiento. Por último, la segunda parte de «Spirit of Excalibur», «Vengeance of Excalibur» está casi totalmente terminada, "...esta vez la aventura transcurre en un lugar exótico", nos comentaron en Virgin, "la acción se ha trasladado a España". Así que prepárate a ver una particular visión de nuestro medievo en la que esperemos los ingleses no nos hayan vapuleado demasiado.

Equipo Micromanía


Nintendo


GAMEBOY™

O GAMEBOY!

DE VIDEOJUEGOS DEL MUNDO!

TRIX WITH STEREO SOUND

GAMEBOY de Nintendo es la consola portátil con el mayor catálogo de títulos del mercado. Además, son los videojuegos más apasionantes, con los que pasarás los mejores momentos. Podrás vivir y compartir las más increíbles aventuras con tus héroes favoritos y disfrutar donde quieras de toda la fuerza de GAMEBOY. Ya lo sabes, elige tus juegos preferidos y... ¡Pásatelo Gameboy!



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES ™
Tú y tus tortugas favoritas debéis rescatar a la reportera April.



GREMLINS 2 ™
Acaba con los Mogwais salvando todas las trampas del camino.



GHOSTBUSTERS 2 ™
Libera a la ciudad de los traviesos fantasmas.



BUBBLE BOBBLE ™
Burbujea durante unas horas con el divertido juego de los dinosaurios Bub y Bob.



DOUBLE DRAGON II ™
Una peligrosa misión donde cuenta tu destreza en las artes marciales.

CHASE HQ ™
Persigue a los forajidos más veloces del mundo. ¡Pisa a fondo y atrápalos!



DUCK TALES ™
Recorre con Scrooge Mc Duck cinco laberintos llenos de acción con pantallas secretas y trampas.



THE SIMPSONS ™
Ayuda a Bart y a Lisa a escapar de los peligros que encierra su campamento de verano.



PAPERBOY ™
Montando en tu bici, reparte los periódicos sorteando todos los peligros.



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • Madrid 28016
Tel. (91) 458 16 58 • Fax: 563 46 41

Preview

EL PADRINO

VENDETTA EN TU ORDENADOR

- U.S.GOLD
- En preparación: ATARI, AMIGA, PC

Cuando en los primeros años de la década de los setenta Mario Puzo escribió el primer volumen de lo que ahora es una trilogía, difícilmente se habría podido imaginar que «El Padrino» se convertiría en una de las sagas cinematográficas más famosas de todos los tiempos. Y si alguien le hubiera preguntado sobre su conversión a un juego de ordenador probablemente habría contestado: " ¿Juego de ordenaQué...? ".

Una de las sub-secciones del juego en la que visitaremos un bar repleto hasta arriba de gángsters.

U. S. Gold llevaba tiempo tras la idea de hacer un programa basado en la famosa historia de sangre y corrupciones de la familia Corleone, pero no fue hasta Noviembre del pasado año cuando Creative Software recibió el encargo de realizarlo.

Los primeros esbozos presentados al departamento encargado de la producción del juego rondaban las sesenta páginas de texto y gráficos. Trabajando sobre ellas se consiguió definir la idea básica de «The Godfather»: el jugador no tomaría la personalidad del Capo sino de sus matones, debería recorrer varios escenarios diferentes protegiendo los intereses del Gran Jefe y el programa estaría ambientado en distintas épocas, todas ellas con sus correspondientes gráficos.

Lo más importante para U. S. Gold era el que no se perdiera el "feeling" original de las películas, que el usuario pudiera casi palpar el humo de los cigarros de los garitos de Chicago y se sintiese un auténtico gángster.

Con las ideas ya claras comenzó el verdadero trabajo. La primera versión del juego ocupaba alrededor de cincuenta discos y uno de los mayores problemas con los que se enfrentó el equipo de programación fue la de desarrollar los algoritmos de compresión necesarios para conseguir que la cantidad final de discos estuviera dentro de unos límites razonables. Al final se consiguió que todo el juego cupiera únicamente en cinco en las versiones Atari y Amiga y diez en la de Pc.


AMIGA

En las calles de Nueva York también hay gente inocente a la que podremos herir con nuestros disparos.

AMIGA

Todos los escenarios en los que transcurre el juego están dibujados a la perfección.


AMIGA

También podrás encontrar lugares más tranquilitos donde reposar y recuperar las energías gastadas.


AMIGA

Nuestra misión será hacernos con el control de la Mafia a lo largo de casi treinta años.

«The Godfather» está dividido en tres fases localizadas en lugares diferentes. La primera de ellas nos traslada a los años cuarenta, a la populosa ciudad de Nueva York. Los grafistas del programa se dedicaron primeramente a recopilar antiguas fotografías de lugares que existieron realmente y trabajando sobre la abundante documentación obtenida pasaron a traspasar las imágenes al ordenador.

La segunda fase, que transcurre diez años más tarde, nos conduce a la ciudad del juego por excelencia, Las Vegas.

La tercera y última nos lleva a Miami, a los años setenta, donde la familia Corleone comienza a delinquir de una forma más sutil que en sus comienzos.

Los tres niveles, divididos a su vez en varias sub-fases, han sido realizados sobre imágenes reales, así, que si alguno de vosotros ha viajado por alguno de estos lugares que no se extrañe de ver en la pantalla de su monitor la representación de algún conocido edificio.


AMIGA

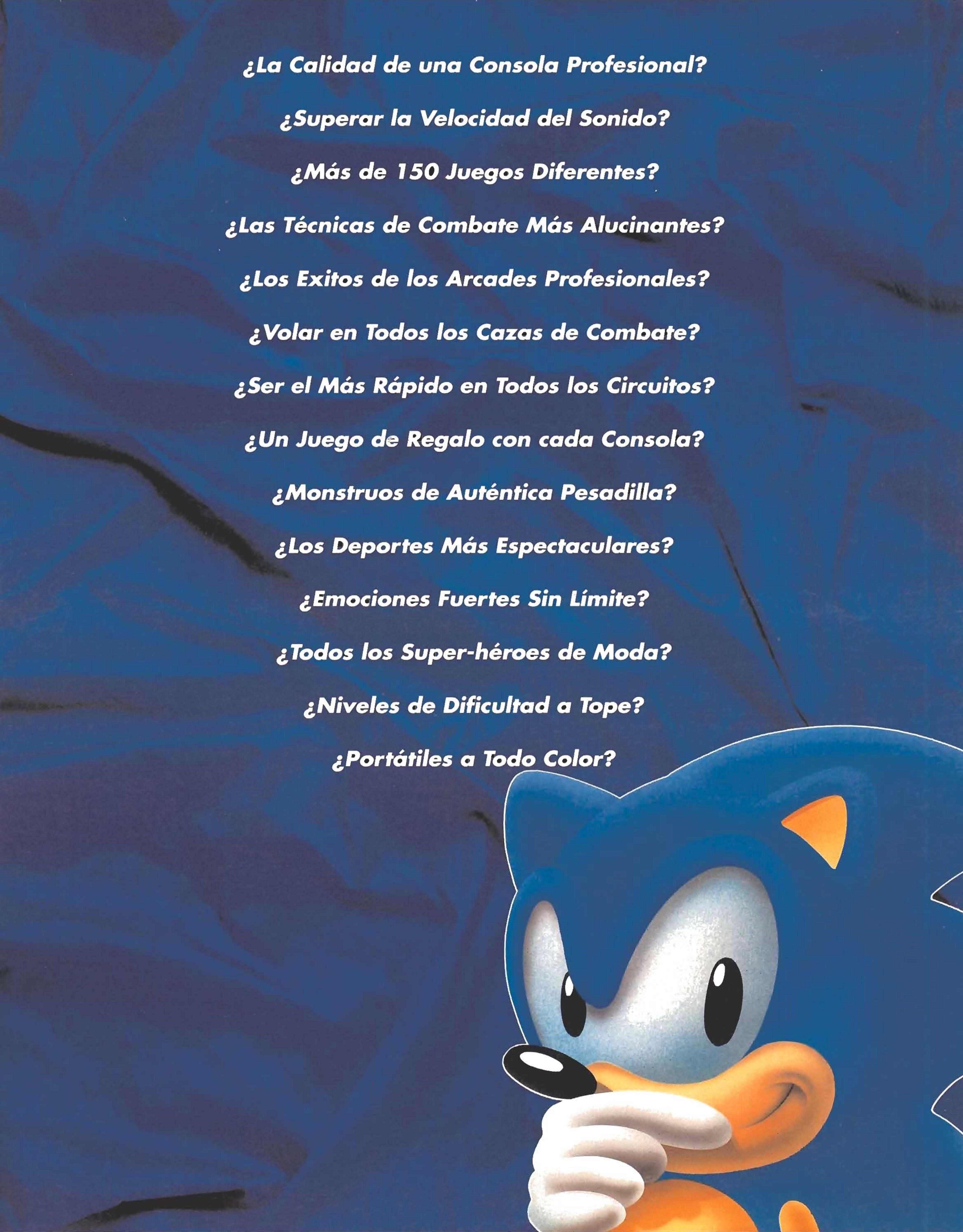
Lugares como éste son los mejores para ocultar los paquetes que te han dejado tus muchachos.

Como podéis comprobar, «The Godfather» ha recibido una atención especial por parte de U. S. Gold como pocos programas lo han hecho. No en vano llevamos casi un año esperando su versión definitiva.

Claro que todavía no os hemos contado nada de cómo será este juego que reune diversos elementos. En algunos momentos vuestra misión será defenderos de los disparos de los miembros de las bandas rivales, y la cosa funcionará de forma similar a un «Operation Wolf», o sea, a base de punto de mira y botón de ratón. En otras ocasiones el resultado de la partida dependerá de la habilidad como estrategas o la capacidad para encontrar determinados objetos para llegar a otros lugares. Por ejemplo, debajo de una alfombra puede haber una llave que os abra una puerta...

«The Godfather» es uno de los proyectos más punteros en los que se haya involucrado una compañía de software. En los últimos tiempos parece que estamos asistiendo al nacimiento de un nuevo tipo de videojuegos, en los que se está dando un especial relieve al prefijo vídeo; el mercado está sufriendo una total invasión de juegos espectaculares. U. S. Gold está preparada para el combate y nos va a traer un auténtico peso pesado. Atención a «El Padrino».

J.G.V.



¿La Calidad de una Consola Profesional?
¿Superar la Velocidad del Sonido?
¿Más de 150 Juegos Diferentes?
¿Las Técnicas de Combate Más Alucinantes?
¿Los Exitos de los Arcades Profesionales?
¿Volar en Todos los Cazas de Combate?
¿Ser el Más Rápido en Todos los Circuitos?
¿Un Juego de Regalo con cada Consola?
¿Monstruos de Auténtica Pesadilla?
¿Los Deportes Más Espectaculares?
¿Emociones Fuertes Sin Límite?
¿Todos los Super-héroes de Moda?
¿Niveles de Dificultad a Tope?
¿Portátiles a Todo Color?



QUERER E
SEGA
Master System II
SEGA MASTER SYSTEM II POWER BASE
POWER
OFF ON
Consola 8 Bits MASTER SYSTEM II
Consola Portátil Color GAME GEAR
GAME GEAR
SEGA
START
SUPER Monaco GP
SCORE
LAP
STAGE
PAUSE
START

ES PODER

Lo que quieras. Cuando quieras. Como quieras.

En 8 ó 16 Bits e incluso en portátil a todo color. Con las nuevas Consolas SEGA ya puedes disfrutar de todo aquello que siempre habías soñado. Y mucho más.

Además, convencer a tus padres no te costará mucho. Basta con que les invites a probarla... seguro que quedarán fascinados por el realismo de sus grandes aventuras nada más apretar el botón de encendido.

Estas Navidades... el poder es tuyo.

Consola 16 Bits MEGADRIVE

MEGA DRIVE SEGA

16-BIT

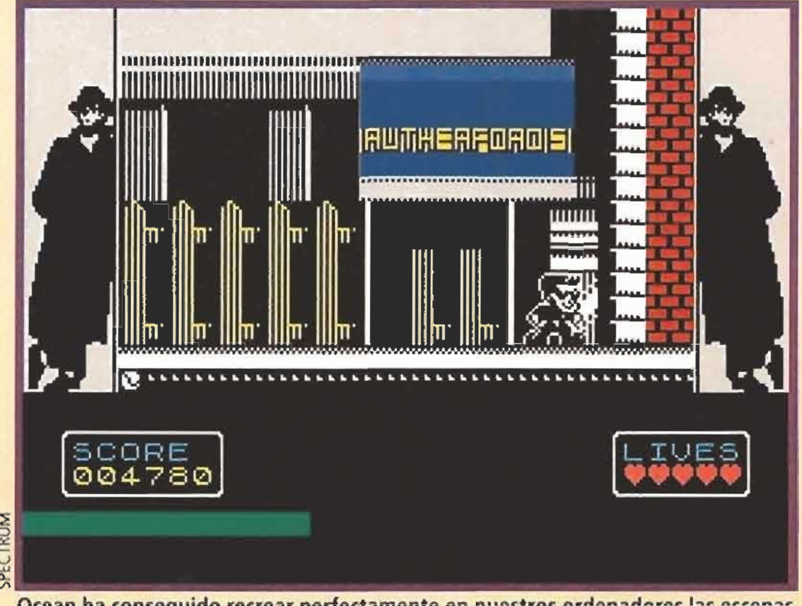
SEGA

Vive Una Aventura Segura

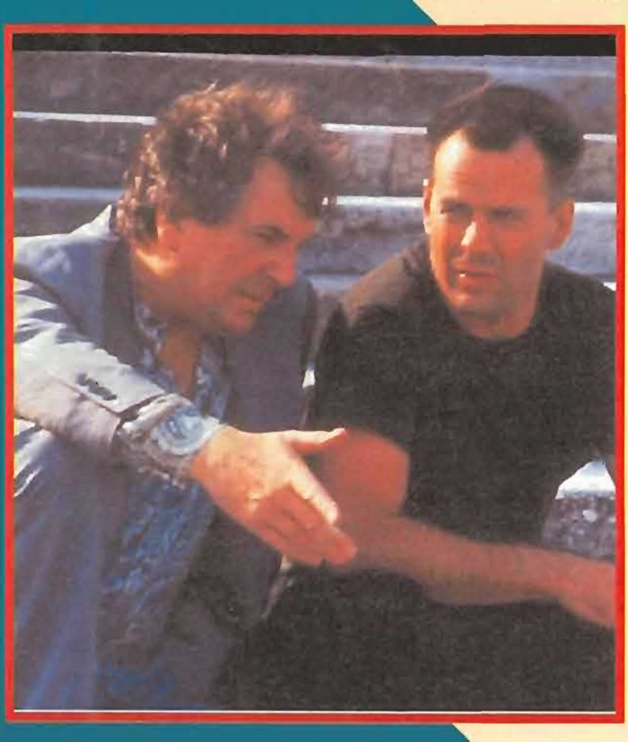
Preview

■ OCEAN
■ En preparación:
SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ST, AMIGA

Ocean continúa comprando a diestro y siniestro licencias de famosas películas para realizar sus nuevos juegos. Ahora le ha tocado a Bruce Willis y su último gran éxito. Prepárense señoras y señores porque comienza el espectáculo, ya está todo listo para que recibamos la visita de «Hudson hawk».



Ocean ha conseguido recrear perfectamente en nuestros ordenadores las escenas más importantes de la película.



EL PRINCIPE DE LOS LADRONES

Tras una larga temporada entre rejas, el ladrón más habilidoso del mundo ha sido puesto en libertad. Nada más respirar el reconfortable aire de la libertad se promete una cosa: nunca volverá a prisión. Lo que el pobre Halcón no sabe es que mientras disfruta del final de su condena hay una peligrosa banda de delincuentes que no hace más que pensar en él. Necesitan su destreza y habilidad para robar tres aparatos que construyó el genial Leonardo Da Vinci, y el único capaz de conseguirlo es Hudson Hawk.

A partir de ahí, los que hayáis tenido oportunidad de ver la película, habréis comprobado que las cosas se le complican de mala manera a Mr. Willis, se entremezcla la aventura, la comedia, el drama y al final deberá robar los inventos del legendario hombre de ciencia para evitar que sus enemigos se hagan con el control de la economía mundial.

Ocean ha realizado un programa muy entretenido, con unos estupendos gráficos en plan humorístico y ha conseguido recrear a la perfección el film.

Mientras que la costumbre actual en la mayor parte de los juegos es realizarlos con montones y montones de fases, «Hudson Hawk» sólo tiene tres, cuatro si le añadimos una en la que lo principal va a ser nuestra habilidad y no la rapidez con la que le demos gusto al gatillo.

Cada uno de los tres niveles están repletos de peligros y, aunque concebido casi en plan juego de plataformas, también deberemos abrirnos camino utilizando las células grises de nuestro cerebro.

El primero nos conduce hasta la famosa Rutherford's Auction House, una conocida compañía de subastas donde está a punto de ponerse a la venta "La Sforza", una de las más famosas esculturas de Leonardo. Nuestra misión será encontrar el camino correcto y, una vez en la caja fuerte donde se guarda la obra de arte, abrirla.

Cuando hayamos conseguido la estatua nos encaminaremos a las galerías del Vaticano. Allí se dice se guardan los tesoros más preciados del mundo y entre ellos se incluye el libro de bocetos del inventor; "El Códex de Leonardo".

Y, por último, con los dos objetos en nuestro poder, llegaremos al Castillo donde vivió el padre de la ciencia actual. En ese lugar está el "Cristal de Espejo" el último ingrediente necesario para destruir los planes de nuestros enemigos.

El juego, del que sólo hemos podido ver una preproducción en Spectrum, promete ser tan adictivo como es habitual en las licencias de Ocean.

Ya os hemos comentado que lo que llama más la atención son los gráficos, realizados casi todos en plan humorístico, quizás los fondos sean un poco simples pero el programa posee infinidad de detalles que nos harán olvidar las limitaciones del ordenador y conseguirán que nos sintamos, aunque sólo sea por unas horas, "Hudson Hawk". O Bruce Willis dependiendo de tus preferencias que sobre gustos, ya se sabe, no hay nada escrito.

J.G.V.

HUDSON

Acostarse con Anna, rescatar a Tommy, hacer la puñeta a los Mayflower, robar antiguallas y, si no es mucha molestia, salvar al mundo



Parte del caracter mágico del cine se asienta en mitos y leyendas, en anédotas y chismes: las curvas del Mae West sirvieron para diseñar las botellas de Coca Cola, las escenas de «Casablanca» se escribían la noche anterior a su rodaje y Wilder critica a Marilyn Monroe en «La tentación vive arriba» por usar sujetador debajo del camisón al interpretar una escena en la que se supone que la rubia se acaba de levantar de la cama, sin darse cuenta el director de que, como dijo Truman Capote, la delantera de Marilyn era un desafío a la ley de la gravedad. Sin estas guindillas y otras similares, a veces verdad y a veces mentira, sin las míticas borracheras de Bogart y Huston, los amores imposibles de Tracy y Hepburn o las espantadas de James Dean, el cine no sería cine.

Cualquier película que aspire a la posterIdad debe contar con su sal y pimienta, con su cotilleo, al margen de lo que se muestra al espectador en la pantalla.

Hudson Hawk» también tiene su historia. Resulta que Bruce Willis (además de como actor, conocido por sus discos "The return of Bruno" e "If it don't kill you, it just makes you stronger") se hizo muy amigo del compositor y líder de los Very Coast, Robert Kraft. Este había creado una canción titulada "The Hudson Hawks" (en referencia al fuerte viento que procede del río Hudson) que encantaba a Willis. Juntos decidieron que, algún día, harían una película que partiría de dicho tema y que narraría las aventuras de un espectacular ladrón de guante blanco, ágil como un gato y con más recursos que un equilibrista. Pasaron los años, Bruce Willis se convirtió en un actor reputado, Robert Kraft en un compositor de prestigio, y tuvieron los medios para llevar «Hudson Hawk», o «El gran Halcón» como se titula en España, a la pantalla grande.

Influencias de esta película habría que buscarlas en flims como «Topkapi» o «La Pantera Rosa», verla en clave de cómic y pensarla como un divertido entretenimiento que mezcla el cine de aventuras y la comedia "light".

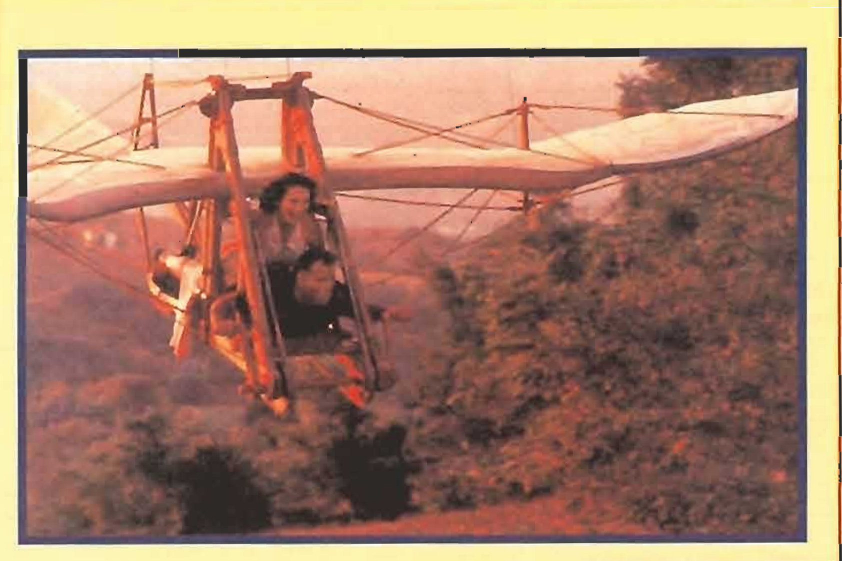
Aquellos que se recreen con las referencias históricas, que vayan preparados y no se molesten, que comprendan que en los divertimentos es posible tomarse licencias como atribuir a Leonardo Da Vinci la invención de una máquina que transforma el plomo en oro o una avioneta que, al contrario que la cera de las alas del Icaro, no se derrite al contacto con el sol.



«El gran Halcón», bajo la dirección del no muy conocido en España Michael Lehmann, comienza con la salida de la cárcel de Eddie Hawkins, alias Hudson Hawk, (Bruce Willis) y su firme determinación de no volver a delinquir.

Sin embargo, él es el ladrón más hábil del mundo y Darwin y Minerva Mayflower (Richart E. Grant

HAWK



y Sandra Bernhard), dos malvados tan ricos como modernos, necesitan de sus servicios para conseguir tres objetos creados por Leonardo Da Vinci; en realidad una tapadera que oculta los auténticos motivos de la pareja: hacerse con la máquina que convierte el plomo en oro y después dominar el mundo.

Si Hudson Hawk no cumple los deseos de los Mayflower, estos matarán a su amigo Tommy (Danni Aiello). Para colmo de males, en su camino se cruza la enigmática vampiresa Anna Baragli (Andie MacDowell), de quien no sabe si es una espía de la CIA, del Vaticano o, simplemente, una sicaria de los Mayflower.

¿Qué hacer ante tamaño embrollo? Elemental querido Watson, si conoces los papeles que le gustan a Bruce Willis: acostarse con Anna, rescatar a Tommy, hacer la puñeta a los Mayflower, robar unas cuantas antiguallas y ..., si no es mucha molestia y da pocos quebraderos de cabeza, salvar al mundo.

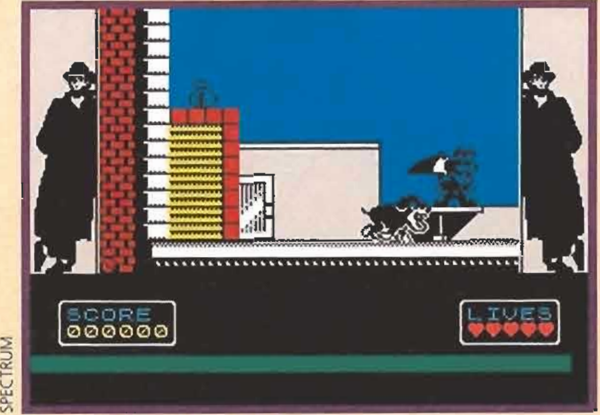


La película ha sido rodada en Nueva York, Italia, Hungría y Londres. De la ciudad de los rascacielos, al guión le interesaba los atascos diarios de automóviles en el puente de Brooklyn y, como hubiera sido muy fuerte rodar en plena parada generalizada (de ser así la reacción de los americanos hubiera sido idéntica a la de los conductores madrileños) no hubo más remedio que filmar por la noche con la ayuda de un falsísimo embotellamiento. En Italia se utilizaron los típicos escenarios de postal turística romana (el Coliseum, la plaza Navona ...), la fortaleza de San Leo de Rimini y los viejos estudios cinematográficos de Cinecittà. En Hungría se reconstruyeron los interiores del supuesto estudio de Da Vinci y, finalmente, en Londres se utilizaron los servicios de un ferrocarril en miniatura subterráneo que, por lo visto, posee el servicio de correos británico para entregar las cartas a su destinatario sin tanto retraso como el español.

Y es que en «El gran Halcón» nada es verdad, tampoco es mentira; los elementos han sido ensamblados con la única y exclusiva intención de divertir entre equívocos, persecuciones, misterios, fantasía-ficción y risas.

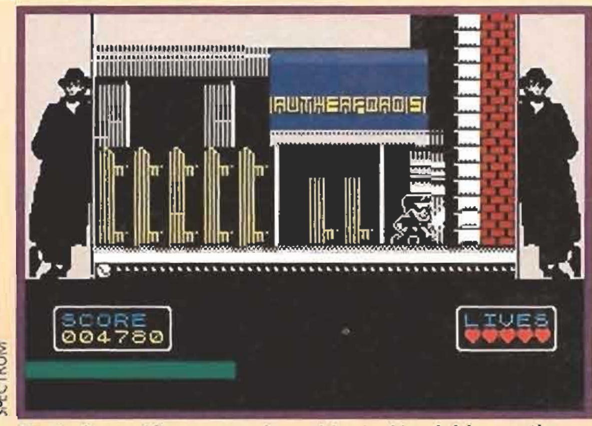
Aquellos que se engancharon con Bruce Willis en la serie «Luz de luna» pueden volver a ver a su personaje favorito interpretándose otra vez a sí mismo (léase como le gusta verse a sí mismo). Y, sobre todo, que los fans incondicionales no dejen de pagar la entrada: Bruce Willis es co-productor de «El gran Halcón» (léase que ha invertido su dinero) por lo que necesita buenas taquillas para que su cuenta corriente no sufra ningún quebranto, y hombre por un amigo uno hace lo que haga falta...

Santiago Erice



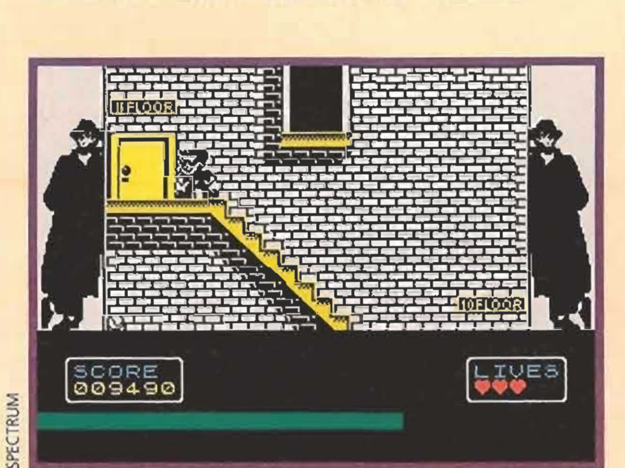
SPECTRUM

La acción tiene lugar a lo largo de tres fases diferentes en las nos enfrentarnos a situaciones muy divertidas.



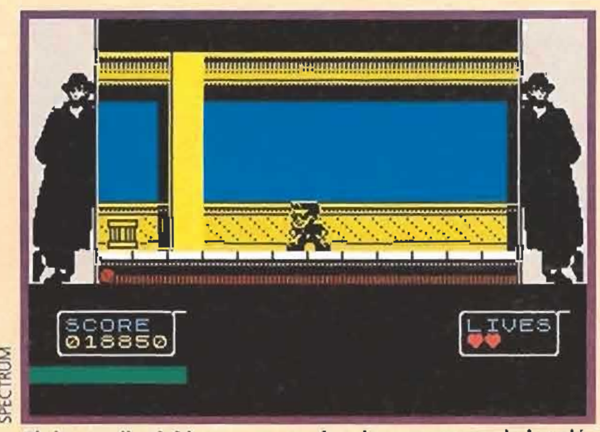
SPECTRUM

Tanto los gráficos como la ambientación del juego tienen un toque cómico acorde con el carácter de la película.



SPECTRUM

No cabe duda de que el aspecto de Bruce Willis es muy curioso. ¿Qué habrán hecho con la escultural Andie McDowell?



SPECTRUM

El desarrollo del juego responde a los esquemas de los clásicos programas de plataformas.

Preview

RISKY WOODS

La colaboración de Dinamic y Zeus ha dado como fruto un sensacional arcade con proyección internacional

■ DINAMIC
■ En Preparación: ST, AMIGA, PC

Poco, muy poco software nacional se ha vendido fuera de nuestras fronteras. Unicamente Dinamic, una compañia con vocación internacional desde casi sus comienzos ha intentado, con irregular fortuna, dar el gran salto. Claro que hasta ahora en Dinamic no tenian un lanzamiento como el que os presentamos en rigurosa exclusiva: «Risky Woods». Un arcade que va a romper no solo en España sino seguramente en todo el mundo.



«Risky Woods» reproduce con gran acierto algunas de las escenas más populares del mundo de los arcades, como plataformas, enemigos y trampas.



Espectaculares enemigos de final de nivel nos esperan en las cuatro fases intermedias que completan cada zona.



El juego consta de un total de ocho niveles, con ambientes y enemigos diferentes.



El sonido, formado por melodías y efectos, contribuyen a crear una ambientación perfecta.



Como en todo buen arcade será posible, entre nivel y nivel, adquirir nuevo y sofisticado armamento.

Fue hace ya unos meses, antes del verano, cuando Victor Ruiz nos habló de un proyecto en el que todo Dinamic estaba ocupado. La idea había salido de Zeus, una pequeña compañía independiente en cuyo cuartel general se estaba poniendo en marcha uno de los proyecto más importante del software nacional.

Aunque Dinamic y Zeus ya habían trabajado juntos en otros lanzamientos, en concreto «Hundra» y «Commando Tracer», la situación en este caso era bastante diferente. No se trataba de lanzar al mercado un arcade más, sino de programar un juego que tuviera auténtica proyección internacional, algo que continuara la buena racha del «Narco Police» y que dejara boquiabiertos a todos los que van diciendo por ahí que en nuestro país no existen buenos equipos de programación.

Esta frenética actividad entre las dos compañías comenzó hace casi un año y cuando nosotros tuvimos noticias de ella, –en Dinamic el secreto había sido total–, la primera versión del juego estaba casi acabada.

Luego vinieron los viajes, Londres-Madrid, Madrid-Londres, con los discos bajo el brazo hasta la sede de Electronic Arts, la compañía que distribuirá el programa en Inglaterra, hasta pulir por completo el producto. Y, por fin, tras doce meses de duro trabajo, varios Amiga quemados y un montón de comidas en avión, –algo realmente peligroso para cualquier estomago normal–, «Risky Woods» está ya a punto.

Calidad técnica

Todos los amantes de los arcades estamos de suerte porque Dinamic ha pensado sobre todo en nosotros. «Risky Woods» está dividido en doce fases diferentes, –ocho de acción real y cuatro intermedias en las que no enfrentaremos a los enemigos finales de cada zona–, de scroll lateral hacia la derecha.

El mapeado total contiene aproximadamente 160 pantallas y cada una de las fases posee sus propias clases de enemigos. Monstruos tan variados que parecen sacados de cualquier pesadilla medieval, de un tamaño más que aparente, un tercio de la pantalla, centímetro más centímetro menos, y con un movimiento suave como pocas veces hemos visto.

Mientras que otros juegos de temática y desarrollo similar utilizan, para aumentar el número de colores simultáneos en pantalla, la técnica de colocar dos planos superpuestos, el juego y los fondos, logrando de esa forma hacer un primer plano de cuatro u ocho colores y un segundo con otra paleta de dieciséis, «Risky Woods» presenta la innovación de que esos dos planos paralelos poseen cada uno la friolera de ¡dieciséis colores!, con lo que el resultado final, que es lo que de verdad importa, son treinta y dos colores reales en dos scrolles diferentes.

Durante la partida podremos escuchar una banda sonora diferente en cada una de las fases, –¡nada menos que once–, y a la vez, –algo que no suele ser muy habitual– los sonidos de nuestros disparos y los gritos de los enemigos. Todo perfectamente digitalizado.

Y aparte de tanto desarrollo técnico, ¿qué hay del juego? os preguntaréis. Pues bueno, aquí van nuestras primeras impresiones. «Risky Woods» es uno de los arcades más adictivos que conocemos, la respuesta del joystick es sensacional, hay un montón de armas diferentes, los monstruos de final de fase son simplemente geniales, la velocidad del programa es asombrosa, el mismo juego detecta, y utiliza, tanto expansiones de memoria como disqueteras externas. En resumen, «Risky Woods» va a dar mucho que hablar.

¡Ya somos europeos!

Queremos muchos más juegos así

«Risky Woods» únicamente estará disponible en versiones para dieciséis bits. Primero Amiga y Pc y un poco más tarde Atari St. Probablemente la más espectacular de todas ellas sea la correspondiente a la poderosa máquina de Commodore que es hacia la que se ha orientado principalmente el juego.

De cualquier modo no os preocupéis demasiado, los que tengáis Atari o Pc, porque si los gráficos se van a convertir de un ordenador a otro, aunque os perdáis dieciséis colores en el camino, el resultado final será, sin duda, igual de adictivo, y eso, todos estaréis de acuerdo, es lo verdaderamente importante.

Un juegazo, chicos, un auténtico juegazo que nos va a proporcionar un invierno de lo más entretenido.

«Risky Woods» puede ser lo más importante que le ha ocurrido al software español y nosotros queremos contribuir también con nuestro granito de arena, así que estad atentos a los próximos números de la revista porque volveremos sobre él. De verdad se lo merece.

J.G.V.

LAS POMPAS MAS GRANDES DEL MUNDO

¡ DIVIERTETE HACIENDO POMPAS DE JABON TAN GRANDES COMO TU !

¡ ES SUPER FACIL !

NUEVO EN ESPAÑA

¡Fenómeno!, se acabó hacer pompitas de jabón que no sirven para nada. Ahora puedes jugar de verdad con BUBBLE THING®. BUBBLE THING® hace las pompas de jabón más grandes del mundo. Tan grandes como tú. Gigantes como puedas imaginar. Más duraderas, más resistentes y todas las que quieras. Anímate, practica con BUBBLE THING® y sorprende a tus amigos con la novedad del año.



David Stein's **bubble thing®**

HOBBY POST, S.L. es el importador exclusivo en España del BUBBLE THING®

PASATELO POMPA CON BUBBLE THING®

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. Apartado de correos 226. 28100 (Alcobendas) Madrid

- ❑ Deseo recibir el KIT BASICO BUBBLE THING® (Aparato + 1 botella de jabón) al precio de 2.800 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluído).
- ❑ Deseo recibir el KIT DOBLE BUBBLE THING® (Aparato + 2 botellas de jabón) al precio de 3.290 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluído).
- ❑ Deseo recibir el KIT RECAMBIO BUBBLE THING® (2 botellas de jabón) al precio de 1.100 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluído).

NOMBRE.. APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

LOCALIDAD .... PROVINCIA..

CODIGO POSTAL (Es imprescindible indicarlo) .... TELEFONO............................

Forma de pago:

❑ Contra reembolso ❑ Giro postal ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.

❑ Tarjeta VISA nº ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ Fecha de caducidad de la tarjeta ....

Titular de la tarjeta (sólo si es distinto) ....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14:30 y de 16 a 18:30, o por fax enviando el cupón o fotocopia al (91) 654 72 72.

Fecha y firma:

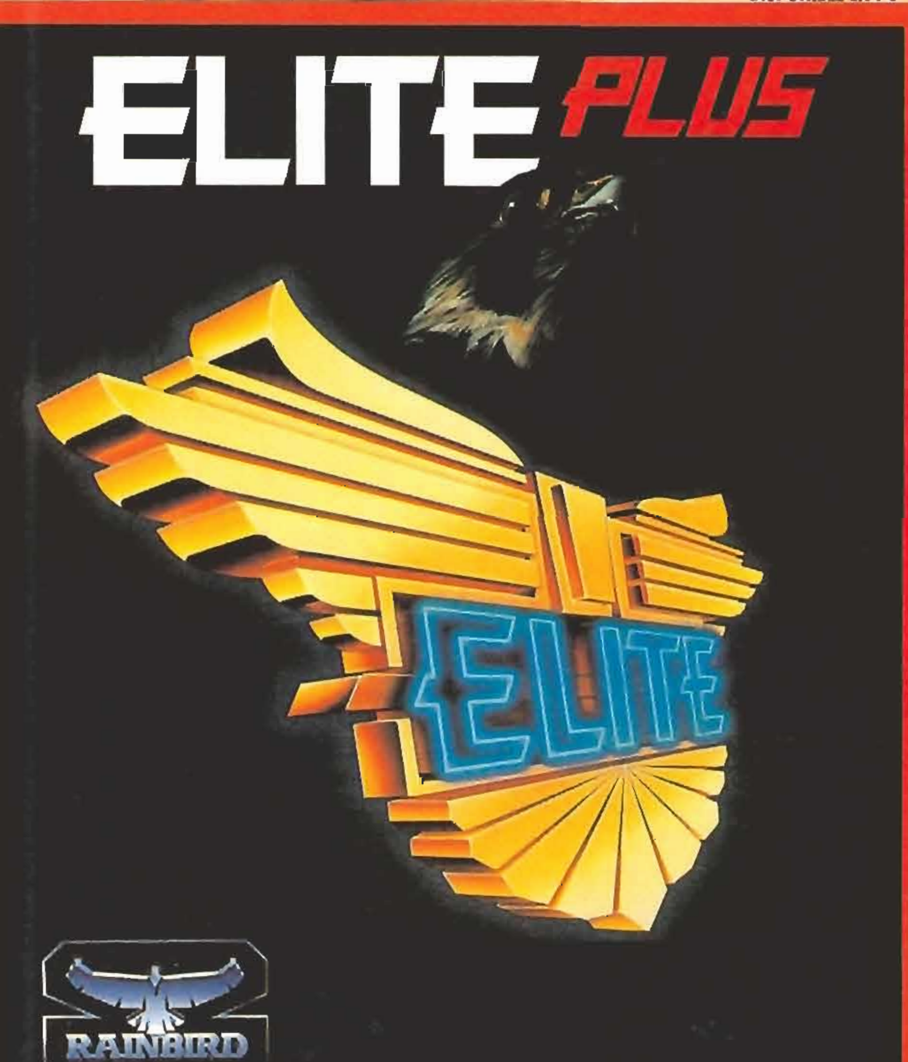
EL REGRESO DE UN CLASICO

Hace nueve años un programa llamado Elite se convirtió en un clásico que consiguió vender alrededor de 500.000 unidades en todo el mundo. Ahora una versión remozada de este clásico te ofrece la oportunidad de viajar por galaxias desconocidas comerciando, traficando incluso peleando por el bien del universo y el tuyo propio.

- **Mayor número de misiones que el original.**
- **Interface basado en un cómodo control por iconos.**
- **Manual revisado y ampliado de 110 páginas.**
- **Asombrosos gráficos poligonales sólidos en tres dimensiones.**
- **Más jugabilidad, graficos, velocidad de desarrollo y sonido que el original.**



DISPONIBLE EN PC



DISPONIBLE EN: PC, (ATARI ST Y AMIGA EN 1992)



LO MEJOR DEL PASADO

Ahora podrás vivir toda la emoción de los combates aéreos de la Primera Guerra Mundial de la mano de los expertos en simulaciones: MicroProse.
La acción se desarrolla desde 1914 a 1918, teniendo la oportunidad de elegir entre diferentes aviones (15) cada uno pertenenciente a una época de la guerra diferente.

- **Más de 20 aviones diferentes. Todos los usados durante la Gran Guerra.**
- **Navega con la ayuda de mapas que representan ciudades, aeródromos, posiciones antiaéreas, etc.**
- **Cientos de misiones en siete categorías diferentes.**
- **Posibilidad de jugar contra otra persona vía Modem.**
- **Manual de 120 páginas.**
- **SuperGráficos en tres dimensiones, ya utilizados en F-15 Strike Eagle II.**

DISPONIBLE: PC, ATARI ST y AMIGA

Sid Meier's
RAILROAD TYCOON

LA CONSTRUCCION DE UN IMPERIO EN LA EDAD DE ORO DE LOS FERROCARRILES

- **Cuatro escenarios diferentes en Europa y América, cada uno con su propia economía, productos y recursos.**
- **Influencias externas en la economía, desarrollo industrial y comercio.**
- **Control por menús desplegables lo que facilita enormemente su manejo.**
- **Gran variedad de posibles inversiones para financiar tu red de ferrocarriles.**
- **Manual de 180 páginas.**

DISPONIBLE: PC, ATARI ST y AMIGA



ERBE

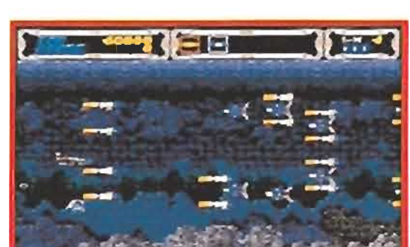
MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

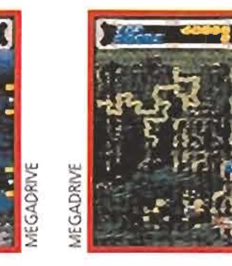
PARA DARLE GUSTO AL GATILLO

THUNDER FORCE III

■ **MEGADRIVE**
■ Arcade

La Unión de Galaxias lleva enfrentada al Imperio desde hace muchas décadas. Aunque ha derrotado a las tropas imperiales muchas veces todavía no ha conseguido alcanzar su cuartel general, oculto por un complejo y casi infalible sistema de detección. Los ingenieros miembros del equipo técnico de la U.G. han desarrollado una nave que creen será capaz de eliminar las defensas de la base imperial y destruir para siempre el poder corrupto del Emperador.









Un buen piloto

Tras un argumento tan manido y utilizado como éste se oculta uno de los mejores arcades existentes en el mercado para la Megadrive. No podemos menos que comparar la irrupción de «Thunder Force III» en el mundo de las consolas con la que hizo «Xenon II» en el de los ordenadores. Todo porque si el segundo revolucionó la informática el primero probablemente cause el mismo efecto.

«Thunder Force III» nos llevará a un sistema solar compuesto por cinco planetas, Hydra, Gorgon, Seiren, Haides y Ellis. Cada uno de ellos posee un paisaje diferente: Hielo, fuego, agua... y antes de ser destruidos nos enfrentarán contra un terrible guardián. Claro que hasta llegar hasta él deberemos haber acabado con el resto de las defensas del planeta.

Una vez eliminado Ellis tendremos la oportunidad de entrar directamente en la base principal del Imperio para destruirla.

Aunque en un primer momento sólo contamos para cumplir nuestra misión con un láser de corto alcance, podremos mejorar el armamento de la nave recogiendo los "bonus" que dejan los enemigos al ser destruidos. Cada vez que perdamos una vida también perderemos el nuevo equipo.

Desde pájaros de fuego hasta robots, pasando por criaturas bulbosas, enormes naves teledirigidas, misiles atómicos y un largo etcétera, los cientos de enemigos diferentes, y decimos bien, cientos, que encontraremos en cada mundo intentarán incesantemente acabar con nosotros, en una bacanal de disparos y explosiones multicolores como pocas veces hayas visto.

Press button to continue

Y lo apretarás, vaya si lo apretarás, porque «Thunder Force III» tiene un nivel de adicción verdaderamente peligroso. Hay arcades y ARCADES, y este cartucho pertenece a la segunda especie porque es técnicamente irreprochable. No os vamos a hablar esta vez de scrolles, sprites, velocidad... y todas esas cosas que los neófitos no comprenden y que forma la jerga misteriosa en la que hablamos los aficionados a los videojuegos, y no lo vamos a hacer porque en un arcade tan impresionante como éste sobran las palabras y lo único que cuenta es que cuando introduzcas el cartucho en tu Megadrive estarás tan enganchado como nunca lo has estado. De veras, es peligroso, no digas que no te lo advertimos.

Fuera de bromas, «Thunder Force III» es una atómica tercera parte de la saga más adictiva del mundo del arcade y sus dos anteriores versiones no eran nada comparado con lo que te espera con ésta. Mejor que cualquier máquina recreativa del momento y en tu propia habitación ¿Quién da más?

J.G.V.

CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Aunque parezca lo contrario cuanto mayor sea la velocidad de la nave más fácil te resultará sobrevivir en los momentos de mayor peligro.***

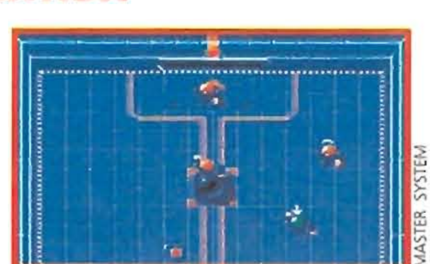
■ ***Cada una de las armas es especialmente efectiva contra determinado tipo de criaturas, es esencial que aprendas a conocerlas e intercambiarlas cuando sea necesario.***

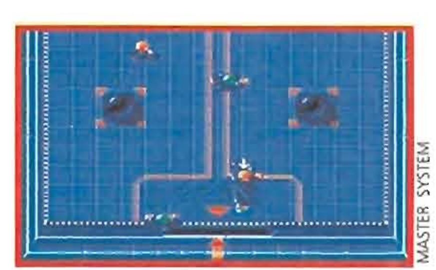


VIOLENCIA CONSENTIDA

SPEEDBALL

■ **MASTER SYSTEM**
■ Deportivo





Aunque la tendencia generalizada en el mundo del deporte sea erradicar a toda costa la violencia de las canchas de juego, lo cierto es que los Bitmap Brothers, programadores de este «Speedball», debieron de pensar en su momento que tal vez la brutalidad sea precisamente uno de los elementos que logra que algunos deportes se conviertan en fenómenos de masas.

Por ello, y aprovechando que en la pantalla de un ordenador se puede dar rienda suelta a los más sanguinarios instintos sin que nadie sufra un rasguño, pusieron manos a la obra para inventarse un deporte futurista bastante semejante al balonmano, pero que destacara precisamente por hacer apología de la violencia, los malos modos y las conductas más anti-deportivas.

El resultado fue «Speedball», un contundente simulador deportivo que hizo las delicias de todos los usuarios de 16 bits, y que ahora, para regocijo de todos los poseedores de una Master System ha sido versionada para esta consola.

El juego –podemos ya adelantarlo– deja un cierto sabor agridulce en los conocedores del programa original, pues si bien el desarrollo y jugabilidad han sido conservados casi intactos, la espectacularidad de gráficos, sonidos y muy especialmente la velocidad y suavidad de los movimientos de los jugadores y del "scroll" de pantalla han sufrido una merma bastante considerable, y hasta cierto punto bastante comprensible.

Básicamente lo que nos encontramos en «Speedball» es una confrontación entre dos equipos de cinco jugadores que deben tratar de marcar el máximo número de tantos en la portería contraria, con el objetivo de ganar los partidos y con ello las eliminatorias que nos permiten ascender de categoría.

Sin embargo, y dado que estamos inmersos en pleno futuro, nuestros jugadores pueden adquirir una variada gama de poderes especiales que se obtienen recogiendo los diferentes items que esporádicamente aparecen en pantalla.

Por lo demás comentar que en el desarrollo del juego prima más nuestra habilidad y rapidez que nuestra capacidad estratégica, dado que la propia velocidad a la que se desarrollan los partidos hacen que apenas nos dé tiempo a reflexionar sobre nuestras acciones. Falta mencionar también que la opción de juego simultáneo para dos personas resulta francamente divertida.

En fin, aunque no podamos elevarlo a la categoría del «Speedball» de ordenador, vuestra consola puede depararos buenos momentos de diversión y emociones fuertes con este cartucho.

J.E.B.



CLASICO ENTRE LOS CLASICOS

PAC-MANIA





MASTER SYSTEM

■ MASTER SYSTEM
■ Arcade

Si tuviéramos que explicar la sensación que experimentamos cuando cayó en nuestras manos este nuevo cartucho para nuestra consola, tendríamos que recurrir a una escena cotidiana y entrañable: el reencuentro con un viejo amigo al que no veíamos desde hacía tiempo.

Y así es, porque volver a ver de cerca la oronda y simpática cara del regordete y voraz Pac-Man es una extraña sensación reconfortante y prometedora. Es reconfortante porque volver la vista atrás, hacia los primeros arcades que llenaron nuestros ratos de ocio, –y que pese a su sencillez aún hoy no creemos que hayan sido superados en adicción– nos hace dar rienda suelta a la nostalgia, y prometedora porque tener la oportunidad de volver a disfrutarlos nos hace augurar siempre que estamos a punto de revivir todos los buenos ratos que en su momento nos hicieron pasar.



MASTER SYSTEM

La procedencia de «Pac-Mania» es seguramente conocida por todos vosotros. Namco, la conocida empresa del mundo de las máquinas recreativas, quiso realizar su visión particular del legendario «Pac-Man», y para ello tuvo la genial ocurrencia de transformarlo en un arcade tridimensional en el más puro estilo "filmation", que sin embargo conservaba la más pura esencia y jugabilidad del original.

Por tanto, ya sabéis lo que os espera, diferentes niveles de vistoso mapeado en los que todo lo que tenéis que hacer es controlar a vuestro glotón come-cocos para que se dedique precisamente a hacer honor a su nombre y se devore cuantos puntitos se le pongan delante.

En cada nivel existen un número bastante reducido de puntos de mayor tamaño que al ser comidos por nuestro héroe provocan que los fantasmas adquieran un color azulado; esto nos indica que en ese momento son vulnerables y pueden ser devorados.

Aparte de la concepción tridimensional de los mapeados, la otra innovación que «Pac-Mania» nos ofrece respecto a «Pac-man» es la habilidad que posee nuestro héroe para realizar ágiles saltos, lo cual le permite esquivar a los fantasmas. Eso sí, en niveles avanzados deberemos tener en cuenta que estos se divierten imitando los saltitos de Pac-Man, por lo que nos pueden proporcionar una desagradable sorpresa.

En fin, la propia sencillez del juego hace que no merezca la pena extenderse demasiado en explicar su desarrollo, y si en su calidad técnica, merecedora de una larga lista de elogios dedicados especialmente a sus excelentes gráficos, sonidos y sobre todo a su gran jugabilidad y adicción, elementos ambos primordiales en un arcade de estas características.

J.E.B.



FUERZA BRUTA

WWF SUPERSTARS



GAME BOY

■ GAME BOY
■ Simulador deportivo

Mister Perfecto, Hulk Hogan, El Ultimo Guerrero,...son los nombres de algunos de los mejores elementos de la Lucha Libre Americana que, gracias a la televisión, se han convertido en auténticos Superstars en nuestro país. Todos ellos son además los protagonistas de uno de los últimos cartuchos de Game Boy que han llegado a nuestra redacción.

«WWF Superstars» es un juego que reproduce fielmente los combates entre estos nuevos guerreros del siglo XX. En la pequeña pantalla de la Game Boy, gracias a un extraordinario scroll, podremos ver el ring en el que, tras elegir a uno de nuestros favoritos, nos enfrentaremos con el resto hasta conseguir vencerles a todos y quedar campeones.

Los movimientos de los personajes, de un tamaño equivalente a casi dos tercios de la pantalla de la consola, pueden hacer casi cualquier tipo de movimientos, incluso cada personaje posee una llave personalizada que, empleada en el momento justo, puede ser el arma definitiva que le lleve a la victoria. También podremos elegir el número de caídas tras las que se proclamará al campeón y el tiempo que durará el combate. O incluso, con el game link, conectar dos consolas.

La pequeña máquina de Nintendo no dejará nunca de sorprendernos. «WWF» vuelve a elevar el liston en cuanto a calidad y se lo pone muy difícil al resto de los competidores, aunque, quién sabe, quizás el mes que viene podamos quedar de nuevo boquiabiertos.

J.G.V.

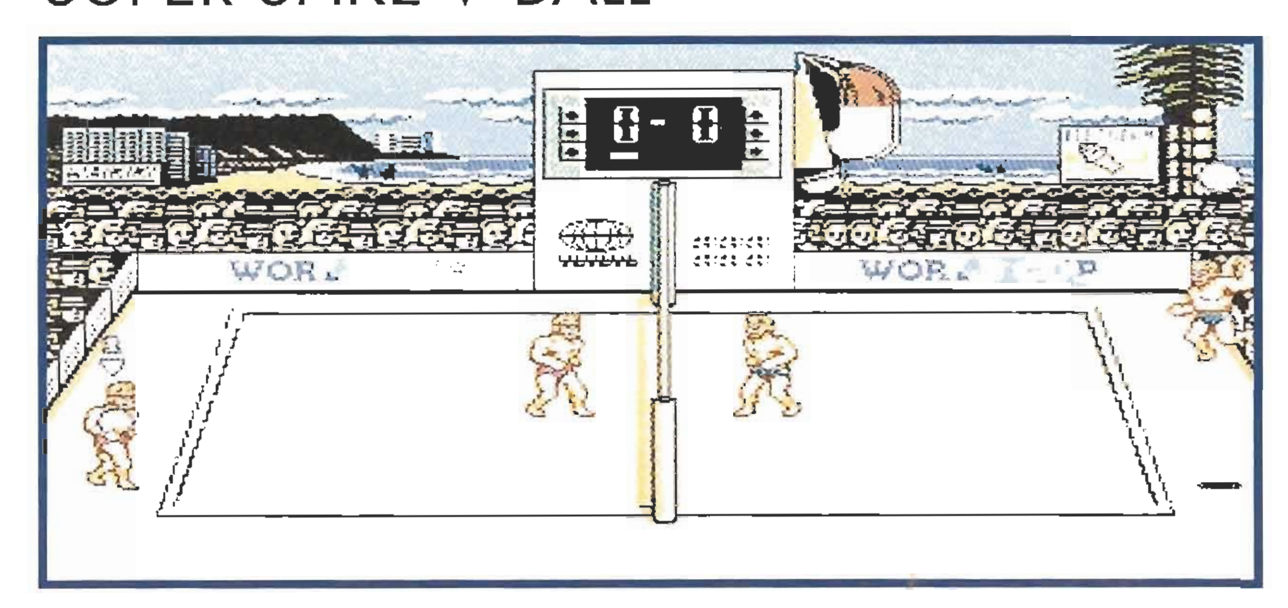


MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM

PARA DIVERTIRSE A TOPE

SUPER SPIKE V'BALL



■ NINTENDO
■ Deportivo

¿Quién no se ha pasado más de una mañana durante el verano en la playa jugando al volleyball? Nosotros muchas y seguro que entre los que leéis estas líneas hay también un montón de aficionados a un deporte que, aunque a nivel profesional es de los más duros, a nivel amateur es de los más practicados y... además super-divertido.

Nintendo ha creado un cartucho que rebosa calidad por los cuatro costados. Primero porque los gráficos, grandes, definidos y con un estupendo movimiento, son muy buenos, segundo porque la forma de manejar el juego ha sido simplificada de tal forma que incluso los más inexpertos serán capaces de llegar al final de un "match" sin sufrir una deshonrosa derrota y tercero porque «Super Spike V'ball» tiene un elevado número de opciones, varios modos de competición, diversos campos por todo lo ancho y lo largo del territorio de los E.E.U.U. y posibilidad de escoger entre el número de sets y puntos para quedar campeones.

¿Qué os parece? Nuestra opinión es que si no es perfecto poco le falta, claro que también hay gente a los que no les gustan los simuladores de deportes, pero les desafiamos a que se echen una partidita entre dos jugadores y que luego juzguen qué tal se lo han pasado. Nosotros os lo vamos a decir, genial. En esa opción, dos personas entre sí, es cuando se puede disfrutar en grande de este cartucho.

«Super Spike V'ball» permite, para los amantes de las auténticas "virguerías", mediante el adaptador Nintendo para cuatro jugadores, que cuatro de nosotros participemos simultáneamente en el partido. Eso sí que es una verdadera gozada, aunque necesita un poco de entrenamiento para que no se líen los deportistas entre sí.

En conclusión, que en Nintendo se han propuesto que no nos olvidemos de los buenos ratos de veraneo y nos regalan con un cartucho que a más de uno le va a arrancar un suspiro de melancolía cuando vea la arena de la playa, las toallas, el sol sobre el azul del océano... véis ya nos hemos puesto un poco tristes, no tenemos más remedio que volver a meter «Super Spike V'ball» en la consola y distraernos con unos cuantos partiditos.

J.G.V.

LA PUNTUACIÓN

"Un cartucho que rebosa calidad y de muy fácil manejo."

CHICO BUSCA CHICA

WONDER BOY



■ GAME GEAR
■ Arcade

Con juegos como éste casi son innecesarias las presentaciones... ¿o es que acaso queda alguien que no conozca e incluso haya disfrutado "in person" con las aventuras del Chico Maravilla, cuya popularidad sólo tiene parangón con la de mitos del calibre de Mario Bros o Sabre Man?





La verdad es que estamos seguros que la mayoría de vosotros habréis acompañado ya al heróico Wonder Boy en algunas de sus peripecias –si no nos falla la memoria la conocida saga va ya por la tercera entrega–, que desde sus comienzos han mantenido unos planteamientos similares.

Básicamente nuestra misión consiste en recorrer toda una serie de niveles –40 concretamente– diferentes infestados de peligros, con la ayuda de dos técnicas que nuestro protagonista domina a la perfección gracias a la experiencia acumulada durante sus muchos años como jugador: el salto y el lanzamiento de martillo.

Con el primero podremos pasar por encima de enemigos y objetos peligrosos, además de superar precipicios saltando de plataforma en plataforma. Con el segundo podremos deshacernos fácilmente de algunos atacantes, si bien muchos de ellos serán inmunes a nuestros disparos.

La otra característica del juego es que a diferencia de la mayoría de los arcades, que intentan detener nuestro avance y mermar nuestras vidas mediante la aglomeración de enemigos que nos atacan sin cesar, en «Wonder Boy» el desarrollo del juego es más relajado y los peligros normalmente se encuentran bastante separados entre sí.

Esto no quiere decir que el juego posea un desarrollo facilón, sino que en realidad lo que ocurre es que está pensado para que cometamos "errores tontos", cosa que por cierto, ocurre con bastante facilidad.

Dicho de otra forma: «Wonder Boy» es uno de esos juegos que nos exige que aprendamos de nuestros propios fallos para intentar memorizar las acciones concretas a realizar en cada momento, y poder superar así los peligros sin sufrir un sólo rasguño.

Técnicamente nos ofrece un nivel bastante correcto, en el que merece la pena destacar el buen gusto y variedad con que ha sido tratado el colorido, aunque sin duda alguna los puntos fuertes del juego son su sencillez, su jugabilidad y su capacidad de adicción, reforzada por incluir una buena cantidad de "continues" para alargar la partida tras perder nuestras vidas.

J.E.B.

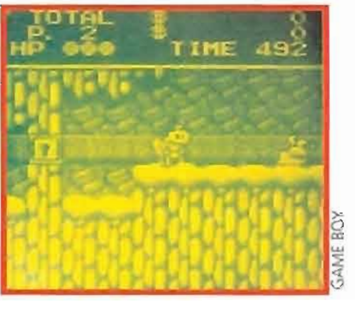
LA PUNTUACIÓN

"Una digna continuación para una saga imprescindible."



SOLO PARA EXPERTOS

DUCKTALES

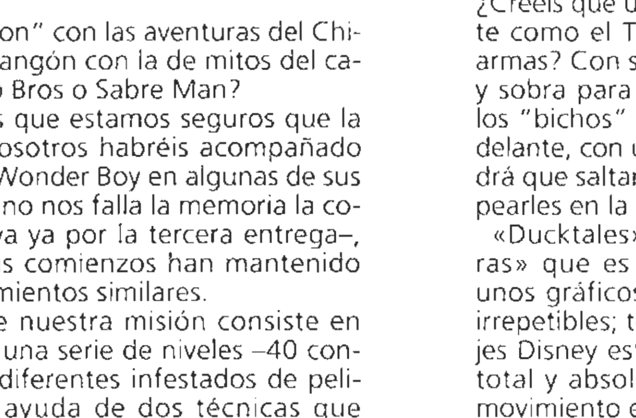


■ GAME BOY
■ Arcade con toques de Videoaventura

Con los archiconocidos personajes de Disney, Tio Gilito y sus tres sobrinos más los que aparecen en las televisivas «Patoaventuras», Capcom y Nintendo han realizado un arcade que, en principio, parece uno de los mejores juegos de Game Boy. Como las apariencias a veces engañan, aquí estamos nosotros para contarte todo lo que se oculte en el cartucho más esperado de los últimos tiempos.

¿Cómo es posible que haya cinco tesoros repartidos por el mundo que todavía no posea el riquísimo Tío Gilito? Esto hay que arreglarlo, así que pongámonos manos a la obra y comencemos con la aventura.

«Ducktales» está dividido en cinco fases diferentes pero interconectadas por transportadores porque en algunas ocasiones deberemos volver de una a otra para coger determinados objetos.



En cada una de ellas nuestra misión será ayudar a Don Gil a recoger todos los objetos que se encuentran repartidos por el complejo mapeado. Como todos os podréis imaginar, además de habilidad para llegar a todos los lugares también deberemos enfrentarnos a cientos de enemigos amantes del pato a la naranja. ¿Armas? ¿Creéis que un pato tan valiente como el Tío Gilito necesita armas? Con su bastón se basta y sobra para cargarse a todos los "bichos" que se le pongan delante, con una salvedad, tendrá que saltar sobre ellos y golpearles en la cabeza.

«Ducktales» o «Patoaventuras» que es lo mismo, tiene unos gráficos auténticamente irrepetibles; todos los personajes Disney están definidos con total y absoluta claridad y su movimiento es sensacional.

Unicamente hay un punto negro sobre el que debemos insistir: el uso de los controles de la Game Boy. Desgraciadamente para realizar cualquiera de los movimientos posibles tendremos que combinar casi ambas manos y a veces incluso ayudarnos con los dedos de los piés. Es broma, claro, pero la verdad es que los programadores podrían habernos facilitado la tarea mucho más de lo que lo han hecho y aunque con la práctica todo puede solucionarse, es una lástima que las mil primeras partidas debamos dedicarlas sólo a aprender a manejar al protagonista de la historia.

J.G.V.

LA PUNTUACIÓN

"Para disfrutarlo plenamente hay que dedicarle varias horas."


GAME GEAR

DUELO EN LAS ALTURAS

G-LOC AIR BATTLE

■ **GAME GEAR**
■ Arcade

Si impresionante era la máquina recreativa del «Afterburner» aún más lo es su segunda parte: «G-Loc». Es por ello que resulta verdaderamente difícil trasladar las sensaciones que puedan experimentarse en una máquina de esas características a una pequeña pantalla. Sin embargo en Sega se atreven a todo y «G-Loc» para la Game Gear es un claro ejemplo.

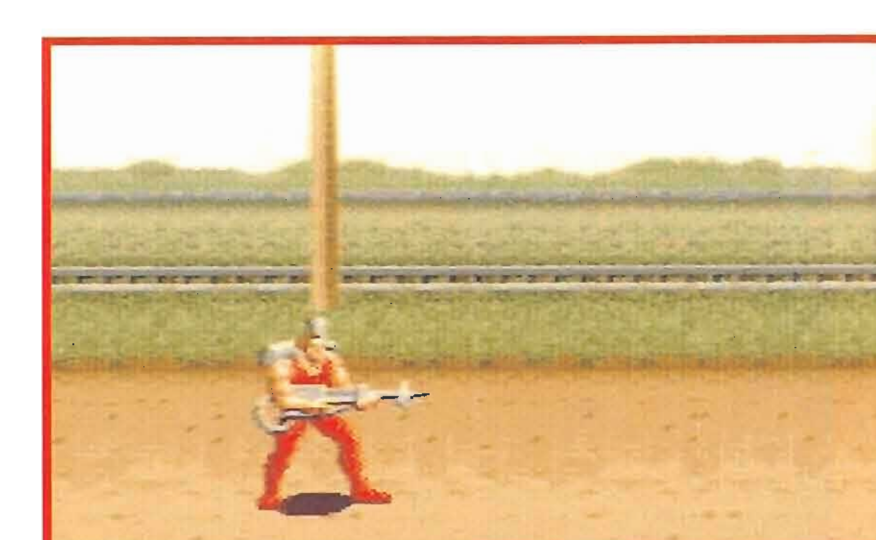
Quizás la mayor diferencia entre «Afterburner» y este cartucho es que mientras en el primero se veía nuestro avión, en éste sólo veremos los jets enemigos y los puntos de mira de nuestros misiles y cañón. Por lo demás no existen distinciones importantes. Al menos en la forma de jugar, ya que mientras «Afterburner», en sus versiones para los ordenadores domésticos, no resultó demasiado interesante, «G-Loc Air Battle» sí posee la suficiente calidad como para que le dediquemos un poco de atención.

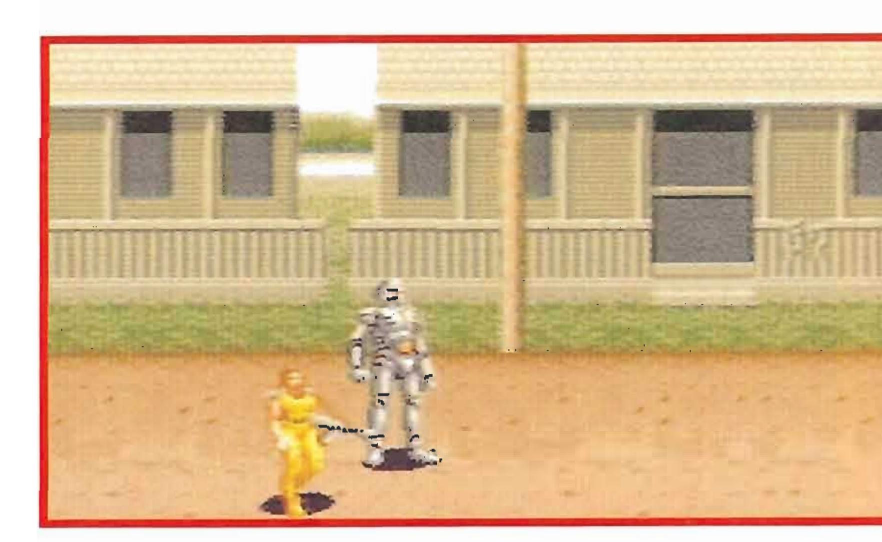
Hay nueve misiones disponibles en las que los objetivos variarán entre carros de combate, aviones y barcos, en cada una de ellas hay que eliminar un número determinado de enemigos dentro de un tiempo límite. Entre fase y fase hay una pantalla en la que, con el número suficiente de puntos, podremos comprar fuel, misiles, escudos y combustible.

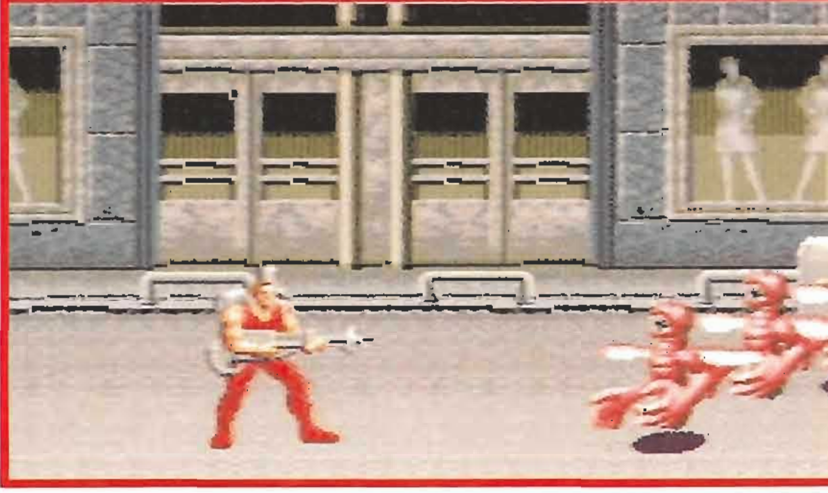
Sega esta vez ha puesto toda la carne en el asador para intentar que este cartucho fuera uno de los más espectaculares de la temporada. Pero, sólo lo han conseguido a medias ya que «G-Loc» es demasiado monótono, los escenarios son los mismos y las misiones muy similares, el sonido tampoco es algo fuera de lo común. De todas formas en ningún caso el cartucho puede definirse como malo, simplemente resulta algo soso y tal vez algún retoque le habría venido bien.

J.G.V.











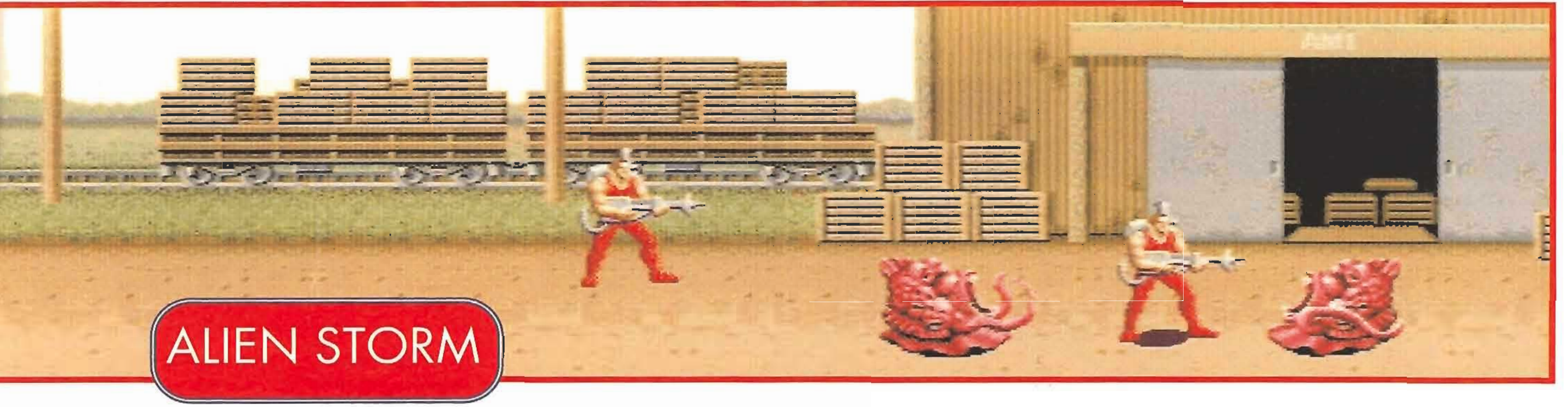
TRAS LAS HUELLAS DE GOLDEN AXE

ALIEN STORM

■ **MEGADRIVE**
■ Arcade

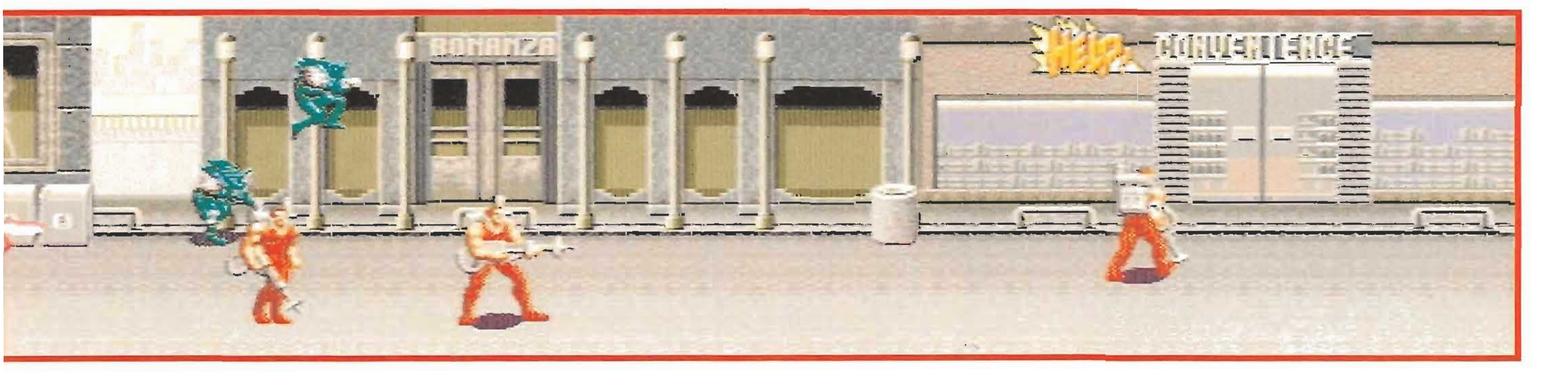
Una vez más nuestro planeta, –parece que no hay otro lugar tan apetitoso en todo el universo–, ha sido invadido por las hordas extraterrestres que, en vez de ser como tan buenos como E.T. y preguntar sólo por "mi caasa", están dispuestas a hacer con la raza humana un enorme estofado e invitar a la fiesta al resto de los alienígenas de la galaxia. Por supuesto que no se lo vamos a permitir, o al menos lo intentaremos con todas nuestras fuerzas.

Los protagonistas principales de esta nueva conversión de Sega son un grupo formado por tres personajes, –una valiente mujer, un fornido guerrero espacial y un inteligente androide–, que, en vista de las circunstancias e intentando evitar la catástrofe, han formado un grupo de ataque dispuesto a expulsar a los alienígenas de la superficie del planeta.



ALIEN STORM





Los "Alienbusters", –¿adivináis de qué película han copiado el nombre?–, necesitan además un esforzado amante de los matamarcianos que les ayude a liberar la Tierra. ¿Serás tú el elegido? Por supuesto que sí.

«Alien Storm» es muy sencillo de clasificar, es una absoluta copia, algo maquillada, del clásico «Golden Axe», eso sí, ambientada en un futuro cercano.

Hay tres modalidades de juego. Una arcade, en la que recorreremos ocho fases diferentes, divididas en secciones de scroll lateral y galerías de tiro similares al «Operation Wolf», hasta destruir la nave alienígena que orbita nuestro planeta. Una segunda en la que podremos enfrentarnos con las diferentes clases de criaturas en combate singular durante nueve fases. Y una tercera que permite la pelea entre dos humanos.

«Alien Storm», al igual que «Golden Axe», también permite jugarlo entre dos, simplificando así la tarea.

Son tantas las similitudes entre los dos arcades que incluso las puntuaciones finales marcan un rango y no una cifra. Tampoco los movimientos del joystick son radicalmente diferentes: dos pulsaciones correr, diferentes ataques dependiendo de la distancia a la que se encuentre el enemigo, super poder distinto en cada uno de los protagonistas de la aventura...

Como podéis ver, Sega se nos ha desmarcado con una segunda versión de un estupendo clásico, mientras parece ser están realizando el auténtico «Golden Axe II», que, ¿será misteriosamente otra copia a su vez del «Alien Storm»? Parece que últimamente no abundan las ideas en el mundo de las consolas y cada fabricante intenta que en el mercado haya más títulos sin importarle demasiado la calidad.

De cualquier forma, y aparte de estas consideraciones con las que podréis no estar conformes, «Alien Storm», a pesar de su falta de originalidad, es bastante entretenido como para merecer un espacio en tu revista favorita. Y es lógico porque «Golden Axe» era todo un juegazo y sus secuelas, camufladas o no, siempre y cuando empleen la misma fórmula no dejan de ser interesantes.

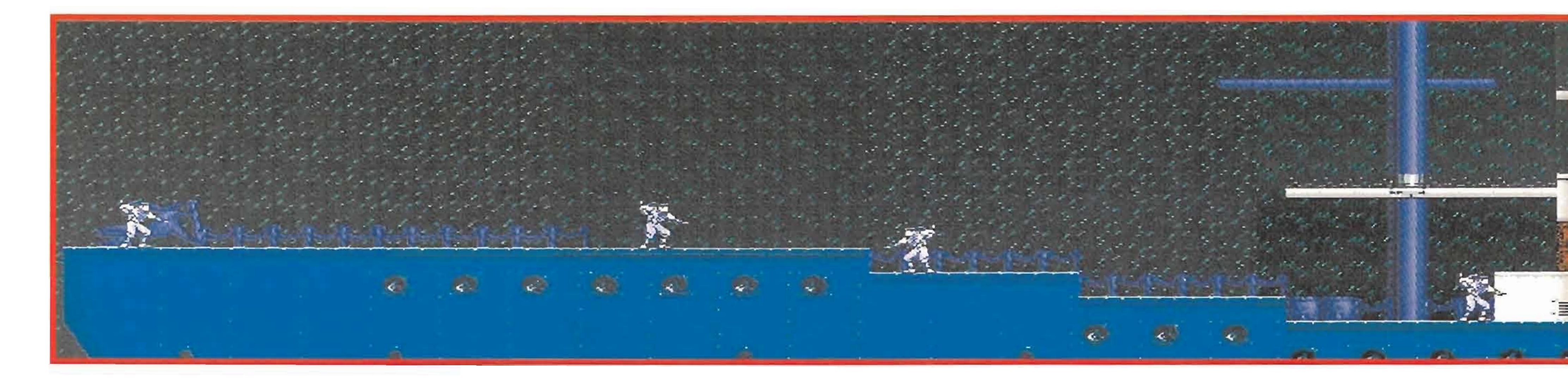
«Alien Storm» es un sencillo juego que garantiza la diversión a toda la familia, porque es incluso más fácil que «Golden Axe», cuya opción más interesante es la de dos jugadores, uno contra el otro.

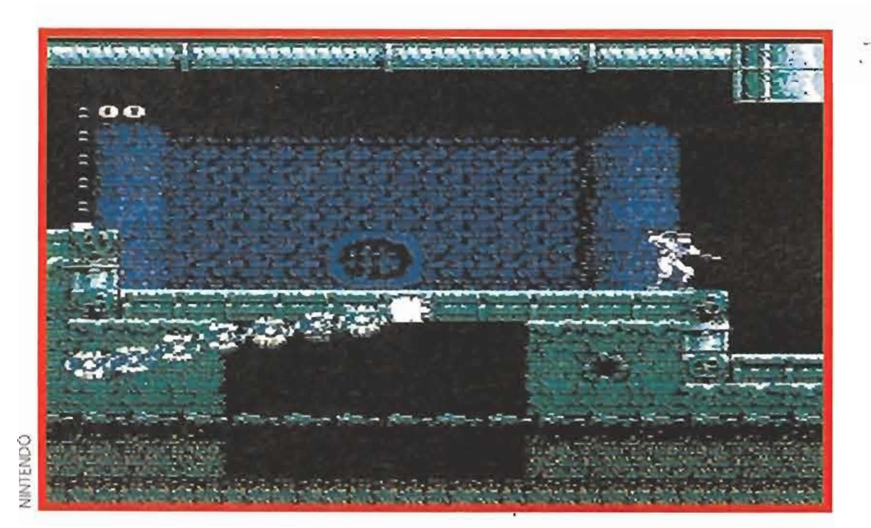
De esta forma puede que no salves a la humanidad pero pasarás unas horas sin aburrirte, que al fin y al cabo es de lo que se trata. ¿O no? Por esta vez vamos a ser buenos y nos contentaremos con dar un toque de atención a Sega, la próxima seremos mucho más duros.

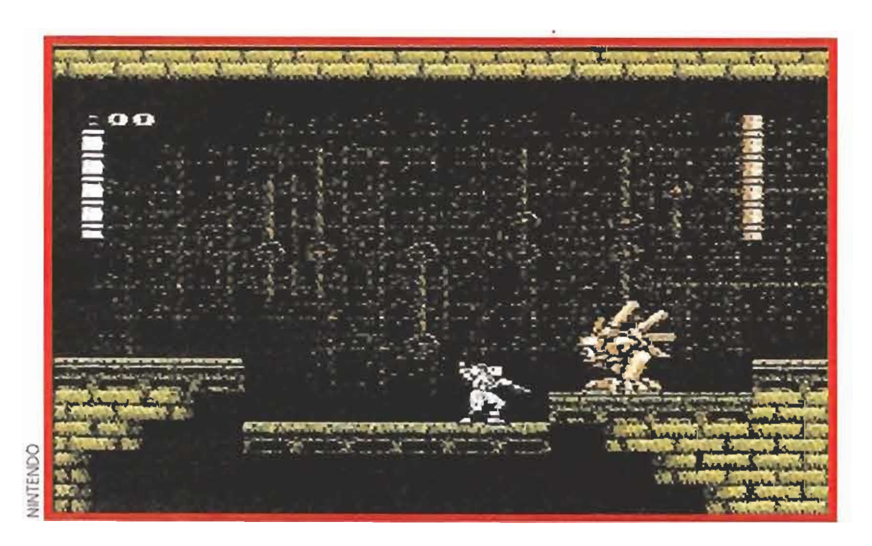
J.G.V.











INCREIBLEMENTE BUENO

BLUE SHADOW

NINTENDO
Arcade

Tenemos que confesar que estamos sorprendidos... realmente resulta difícil de creer que en una consola de 8 bits, y sin que haya de por medio una licencia o el respaldo de un amplio despliegue publicitario, uno se pueda encontrar con un juego tan perfecto, excitante, e increiblemente adictivo como éste «Blue Shadow».

Y sin embargo es bastante curioso que si no fuera porque en la caja del juego figura el nombre de la prestigiosa Taito como creadora del cartucho, por lo demás nada nos haría imaginar que estamos ante un super-arcade de tomo y lomo, ya que incluso la ilustración que le sirve de carátula, y que nos ofrece el semblante de una pareja de ninjas, nos hace pensar que nos hallamos ante la enésima reencarnacion del «Double Dragon».

Pues no señor, nada más lejos de la realidad. Lo que de verdad nos ofrece «Blue Shadow» es un fastuoso arcade dividido en cinco niveles en el que dos ninjas –si escogemos la opción de juego simultáneo para dos personas– o uno –si es un solo jugador– se enfrentarán contra las fuerzas del malvado emperador Garuda, cuyo tiránico poder oprime a los habitantes de la ciudad desde hace tiempo.

El "gameplay" del juego nos recuerda en cierta manera –y perdón por deslizar una opinión tan "sui generis"– a un juego legendario, «Green Beret», cuyos movimientos y desarrollo parecen haber sido mimetizados para este «Blue Shadow».

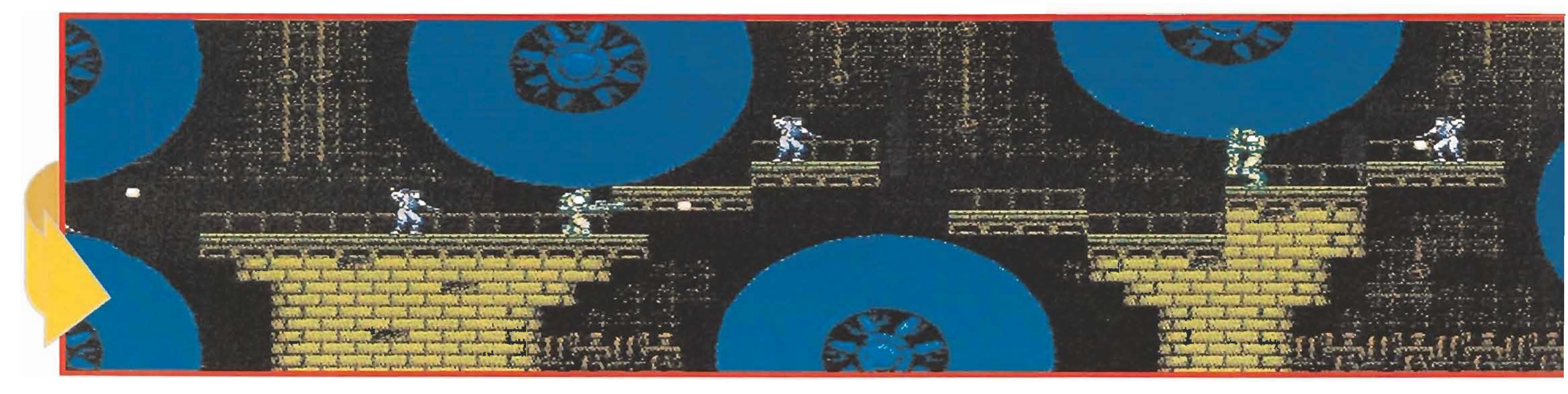
También encontramos en nuestro camino el clásico "scroll" de izquierda a derecha, los inevitables enemigos de final de fase, las inefables y valiosas armas especiales, y en general una cuantiosa lista de sorpresas, trampas y enemigos que configuran un sabroso cóctel pensado claramente para los paladares de todos los amantes del arcade en estado puro.

Lo mejor del caso es que si bueno, emocionante y adictivo es el desarrollo del juego, aún más espectaculares resultados nos depara el análisis de la calidad técnica del juego, ante la que no cabe sino quitarse el sombrero y decir aquello de chapeau: gráficos soberbios, movimientos de antología, y algunos efectos como la lluvia de los primeros niveles que aportan una belleza sin igual a los escenarios de este «Blue Shadow».

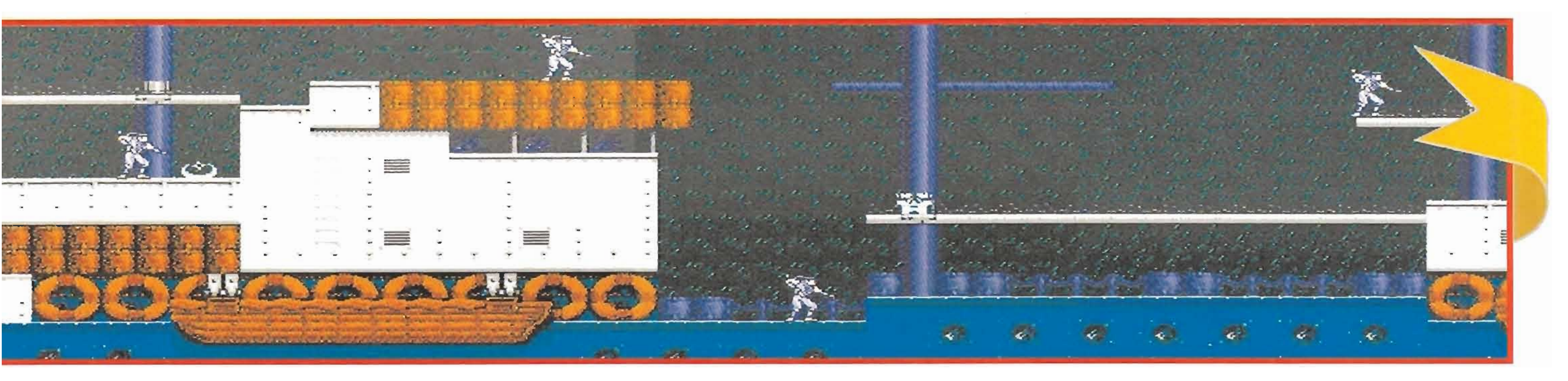
Junto a «Sonic» de Sega, una de las más increíbles producciones que hemos tenido oportunidad de disfrutar en una consola.

J.E.B.

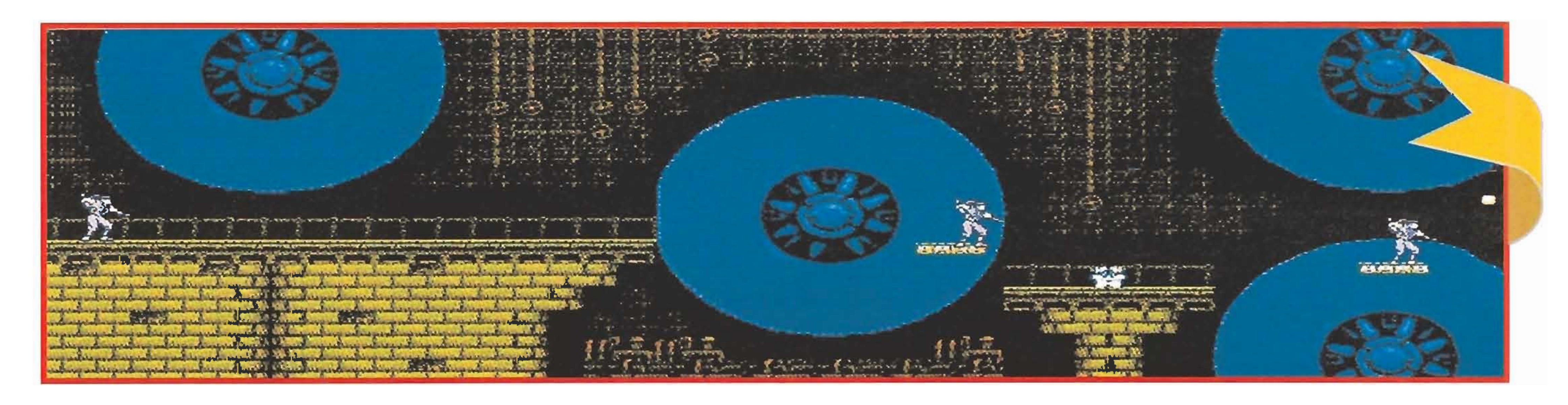


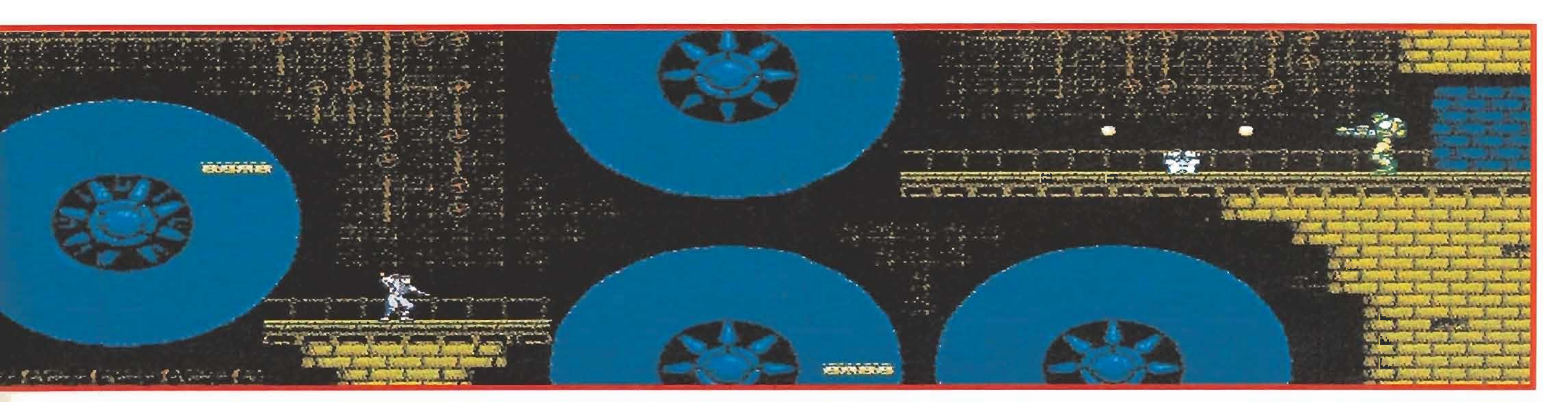



Mapa
MICRO
Manía









17.900* Ptas. + IVA

* NO INCLUYE PERIFERICOS NI JUEGOS

ATARI LYNX

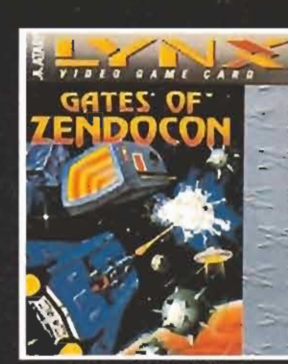
LYN

EL PRIMER SISTEMA
DE ENTRETENIMIENTO

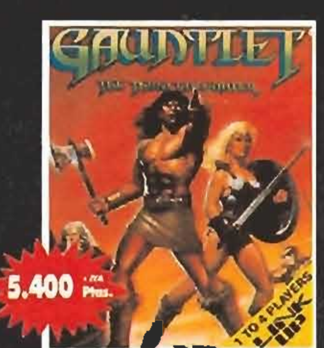
ACCION PA



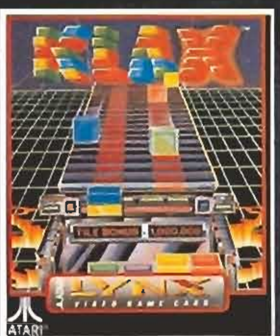
ELECTROCOP. Eres un Poli del siglo XXI, mitad hombre mitad robot. Te han encargado liberar a la hija del presidente encerrada en un complejo con varios niveles.



GATES OF ZENDOCON. Cargado con múltiples y devastadoras armas, conduces tu nave a través de 99 asombrosos mundos, rechazando las incesantes olead de alienígenas.



GAUNTLET. Combates guerreros a través de 40 niveles para 4 aventureros que descubrirán pócimas y otros tesoros.



KLAX. Para ser un maestro de KLAX preciso disponer de una buena dosis de destreza, lógica y autocontrol. ¡Atrévete con el desafío!



Ms. PAC MAN. ¡Gobble, Gobble, Blub! Miss Pac Man, la diosa de los laberintos, ha regresado. Engulle las píldoras y trágate a los fantasmas.



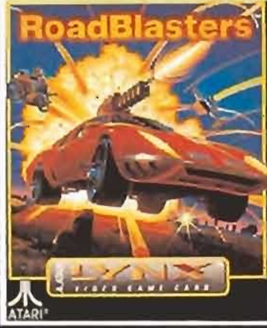
PAPER BOY. Es tu primer trabajo: repartidor del Daily Sun. Se trata de dar buena impresión, pero es difícil distribuir el periódico evitando los obstáculos.



RAMPAGE. No es necesario volar el edificio para destruirlo. Te basta con un puñetazo. Y si los soldados vienen a hacerte cosquillas en los dedos de los pies, cómetelos.



ROBO SQUASH. El tenis del año 2000 se juega en salas. Tu eliges, o tu adversario es el Lynx u otro jugador conectado gracias al Comlynx.



ROAD BLASTERS. En un mundo devastado por un conflicto atómico, burlas a los Mad Max, pisando el acelerador a fondo, durante un rally de 50 etapas.



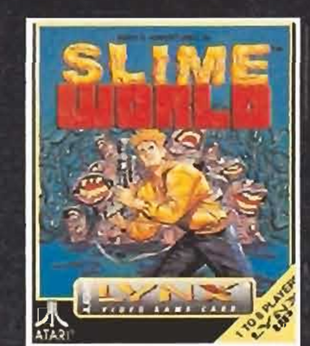
RYGAR. Eres el elegido Rygar el guerrero. Debes liberar la tierra de las hordas del mal que lo han invadido. Para ello tendrás que atravesar 23 paisajes.



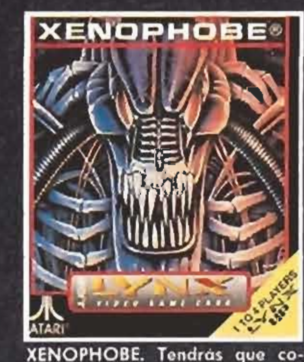
CHIP'S CHALLENGE. Sólo tu astucia y tu destreza te permitirán abrirte camino y evitar las trampas y los obstáculos de los 144 niveles de este juego.



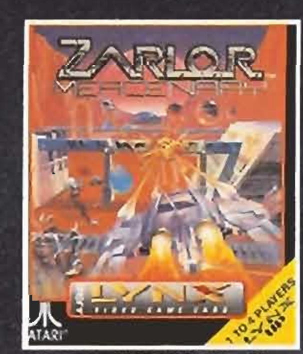
BLUE LIGHTNING. Con los controles a tope, pilotas tu F15 Eagle a ras de tierra sobrevolando paisajes tridimensionales escarpados, destruyendo los tanques y radares enemigos.



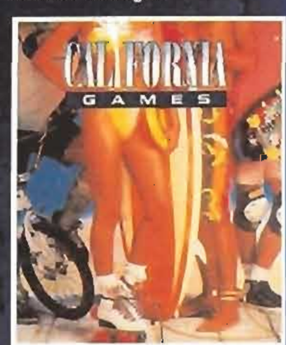
SLIME WORLD. Te vas a aventurar en un mundo pegajoso, esponjoso, verdoso, inquietante. No lo dudes, gracias al Comlynx, pueden acompañarte hasta 7 amigos en esta expedición.



XENOPHOBE. Tendrás que comerte los Xenos en más de una veintena de estaciones espaciales. Un consejo ¡no te aventures solo! Si quieres podrán acompañarte hasta tres amigos.



ZARLOR MERCENARY. Si se mueve dispara hacia arriba, si se queda quieto, no lo dudes, dispárale también. Y, gracias al Comlynx, tres amigos te pueden ayudar en tu misión.



CALIFORNIA GAMES. Todo el espíritu deportivo de California en cuatro juegos: Surfing, BMX, Footbag y Skateboarding.

4.900 + IVA Ptas.

ACCESORIOS LYNX

- ADAPTADOR PARA RED DE 220 V.
- CABLE COMLYNX PARA INTERCONECTAR VARIOS LYNX.
- ADAPTADOR PARA COCHE.
- VISERA SOLAR PARA PANTALLA.
- MALETIN PARA LYNX Y ACCESORIOS.
- CARTUCHERA LYNX.



NX™
EN EL MUNDO
PORTATIL A TODO COLOR
ARA LLEVAR
Con el buen tiempo, seguro que no te apetece quedarte en casa. Sal, disfruta del sol, queda con tus amigos... y no olvides llevarte tu LYNX.
LYNX es un "todo terreno" con el realismo que estás acostumbrado a ver en las mejores máquinas de juegos:
• Pantalla de cristal líquido retroiluminada a todo color.
• Microprocesador gráfico de 16 bits, que permite la representación de mundos tridimensionales.
• Cuatro canales de sonido que dan una impresionante sensación de realismo.
• Joypad de ocho direcciones para un mayor control.
• Paleta de 4.096 colores que aporta gran calidad de imagen.
Y además...
• Puedes conectar hasta ocho LYNX para compartir la acción con tus amigos.
• Utilizarlo con auriculares (opcional).
• Alimentarlo con pilas o con adaptador para encendedor de coche o red.
• Juegos en forma de tarjeta con capacidad de hasta 8 Mb.
ON
OFF
LYNX
ATARI
OPTION 1
RESTART
FLIP
OPTION 2
B
A
LLEVATE TU LYNX,
NO HAY OTRO IGUAL.
LYNX
LA NUEVA GENERACION.
ORDENADORES ATARI, S.A.: Apartado 195 - ALCOBENDAS. 28100 MADRID. TLF. (91) 661 56 25
DE VENTA EN:
• AGADEL • ALCAMPO • ALDEASA • ALFARO • ALIDE • AUDIO GROUP • CADENA DELEC • CADENA MASTER • CADESA • CADESA AZUL • CEA • CEMASCE • COMELSA • CONTINENTE • DENSA • DINEL • ECO • ECOAHORRO • ECO BILBAO • EL CORTE INGLES • ELITE • EROSKI • ESTRELLA AZUL • EXPERT • GALERIAS PRECIADOS • GESTESA • GRUCOGA • GRUPO BAELSA • GRUPO CADELSA • GRUPO COELBA • GRUPO SACSE • GRUPOS EGESA • GRUPO UVE • INTERDISCOUNT • JOFEMAR • JUMBO • MACLANE ESPAÑA, S.A. • MAKRO/PEPON/CARRY • MARKS AND SPENCER • MERCADONA • OSMOCA ESPAÑOLA, S.A. • PROPINSA • PRYCA • SABECO • SEVEN ELEVEN • SIGLA, S.A. • SIMAGO • SON COTONER • SUR • UCESA • UGESA • UNEGA • UNEGUI • VASCADENA
ATARI®
ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.



Los Blues Brothers, Jake y Elwood, rockeros donde los haya, acaban de salir de la cárcel y han vuelto a reunir a su antigua banda. Pero, aunque parezca lo contrario, ésta vez no se trata de cometer un nuevo atraco, si no de organizar un concierto para salvar del derribo el antiguo orfanato donde nuestros amigos fueron criados.



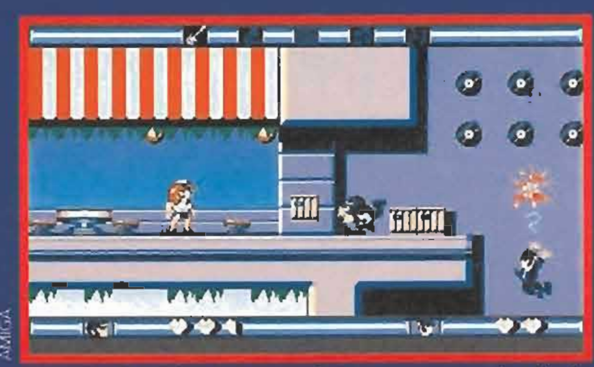
Jake y Elwood, los inimitables Blues Brothers, deben evitar a toda costa que se derribe el orfanato en que se criaron.



Seis niveles diferentes componen el juego, que nos sumerge de nuevo en el género de los arcades de plataformas.



Nuestro objetivo consiste en llegar a la sala de conciertos, donde el resto de la banda espera a Jake y Elwood.



Las cajas de madera se convertirán en nuestro mejor aliado para librarnos de los molestos ataques de los enemigos.

Cuando a Jake y a Elwood les contaron la noticia no podían dar crédito a lo que estaban oyendo, el orfanato donde habían pasado su feliz infancia iba a ser derribado para construir inexplicablemente en su lugar un enorme y lujoso supermercado.

Los Blues Brothers no iban a permitir tal atrocidad y por ello han decidido reunir el dinero suficiente para salvar el edificio, y esta vez sin usar la violencia, van a dar un concierto de rock que será recordado durante muchos años.

La única pega es que no han contado con Tom Swith(?), el sheriff de la ciudad, el eterno enemigo de los Blues Brothers. Este, para mantener las buenas costumbres, ha aprovechado la oscuridad de la noche para entrar en la habitación donde duermen y les ha robado los instrumentos, sólo se ha salvado la armónica, y porque estaba en una maleta cerrada con llave sujeta con esposas a la muñeca del previsor Elwood.

Cuando el grupo se enteró del vil robo pusieron inmediatamente manos a la obra, ahora sí que se va armar una buena y para ello están dispuestos a todo para recuperar los instrumentos. Esta noche va a haber una inmensa fiesta.

EL JUEGO

A partir de aquí la historia se desarrolla en un típico juego de plataformas. Existen 5 niveles en cada uno de los cuales deberemos recoger un instrumento, más la fase del final en la que tendremos que guiar a los Blues Brothers hasta la sala de conciertos.

Para ello podremos manejar a uno de los hermanos o a los dos en modo dos jugadores. Si queremos pasar de fase habrá que recoger el instrumento escondido y además una bandera. No se dispone de ningun arma para luchar contra los enemigos, aunque sí se pueden coger cajas de madera y arrojárselas.

LOS OBJETOS

Cajas de madera: sirven para poder acceder a lugares más altos y para lanzarlas contra los secuaces del sheriff, para ello hay que ponerse al nivel de la caja y pulsar el botón de disparo con lo que nuestro personaje se agachará y se colocará en posición de ataque. El peso de la caja limita ciertos movimientos: así, no podremos nadar ni reptar, tampoco entrar en una habitación y los saltos serán asimismo más cortos.

Discos: están repartidos por multitud de lugares y la recolección de 100 supone el aumento de una vida, pero hay que tener cuidado con los discos rotos pues estos nos restan puntos.

Signos de interrogación: algunos aumentarán la puntuación, otros la disminuirán o incluso algunos te paralizarán durante unos instantes.

Corazones: añaden una unidad al contador de energía.

Sombreros y gafas: Nos darán una vida extra.

Globos: sirven para alcanzar lugares inaccesibles de otro modo. Cuando cojas el globo dirige a tu personaje a la derecha o a la izquierda mientras subes, hay que tener cuidado con tocar el techo pues el invento explotará. Para soltarlo basta con pulsar el botón de disparo. Los paraguas sirven como paracaídas, te permiten dar grandes saltos y caer con suavidad, además mientras se esté en posesión de uno de ellos podrás caminar y saltar.

Resortes y camas: Cuando nuestro personaje esté sobre ellos empezará a dar grandes saltos con los que podrá alcanzar lugares más elevados. Además nuestro personaje puede realizar multitud de acciones, tales como nadar, reptar, saltar, subir escaleras, entrar en habitaciones, agacharse, etc.

FASE 1

Se desarrolla en el almacén, y en él se encuentra la guitarra eléctrica. Nos movemos hacia la derecha, subimos las escaleras de la izquierda y encontraremos la tienda de música, donde se encuentra la guitarra. Al final veremos unas escaleras donde hay unos globos, cogemos uno y flotamos hacia la derecha, lo que nos situará en una plataforma.

Seguimos avanzando en esa dirección, atravesando a nado las peceras con pirañas para llegar a una zona con cintas transportadoras que nos harán bajar, si en la tercera nos movemos hacia la izquierda accederemos a un pasillo, al final del cual, con un salto, se puede recoger un corazón.

Seguimos bajando hasta llegar a los montacargas, ahora hay que subir para ir a la izquierda, donde atravesaremos un jardín al final del cual hay un enorme árbol. Hay que ir hacia la copa saltando de rama en rama. Al llegar a la parte más alta cogeremos una de las dos cajas subiremos encima de la otra para poder alcanzar de esta manera al molesto pájaro que nos lanza huevos sin descanso.

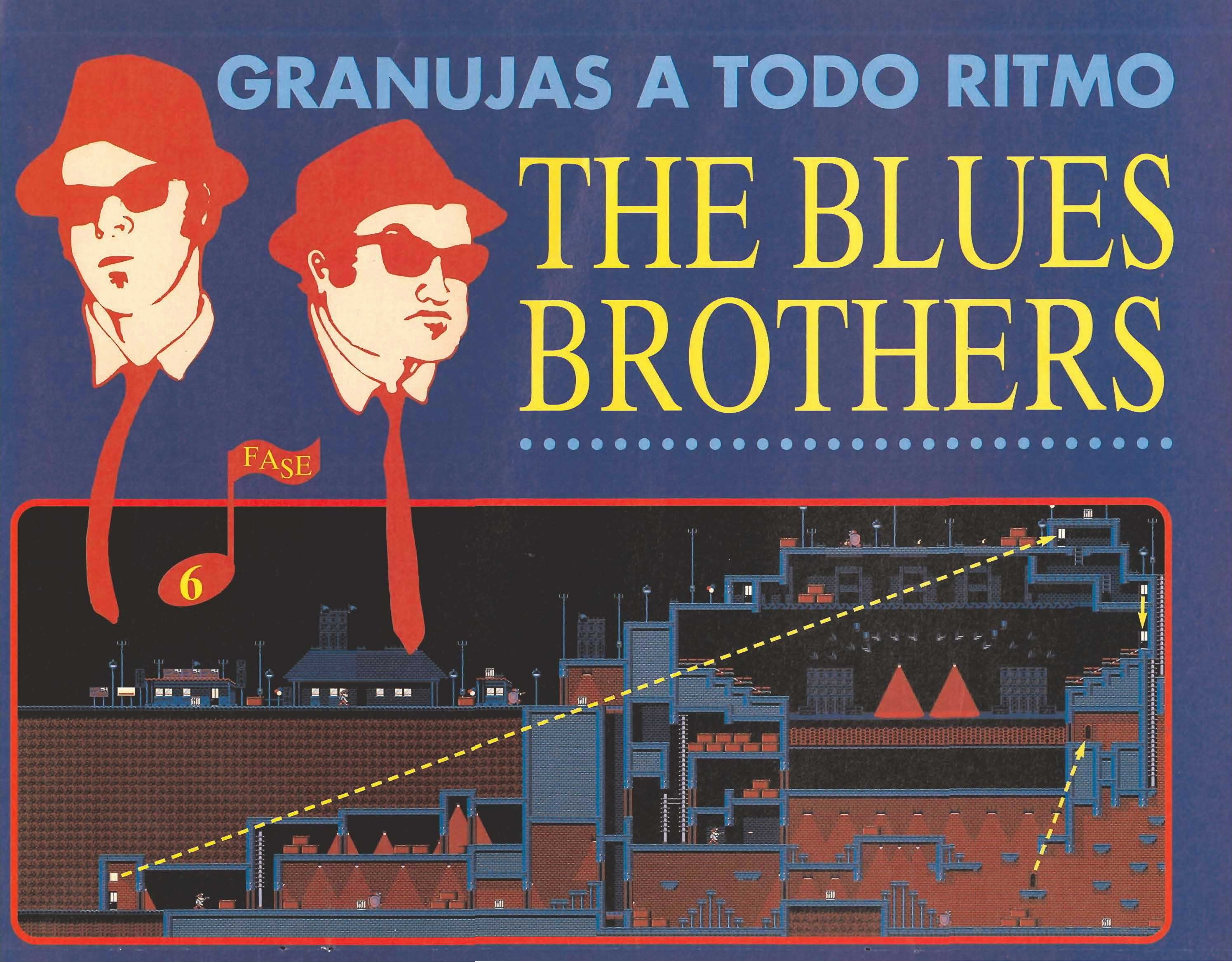
Ahora hay que coger uno de los paraguas que hay en una de las ramas para ir saltando de nube en nube hasta llegar a un precipicio, en el cual nos lanzamos intentando conseguir la mayor cantidad de discos y cuando aterricemos sólo nos faltará coger el banderín para pasar de nivel.

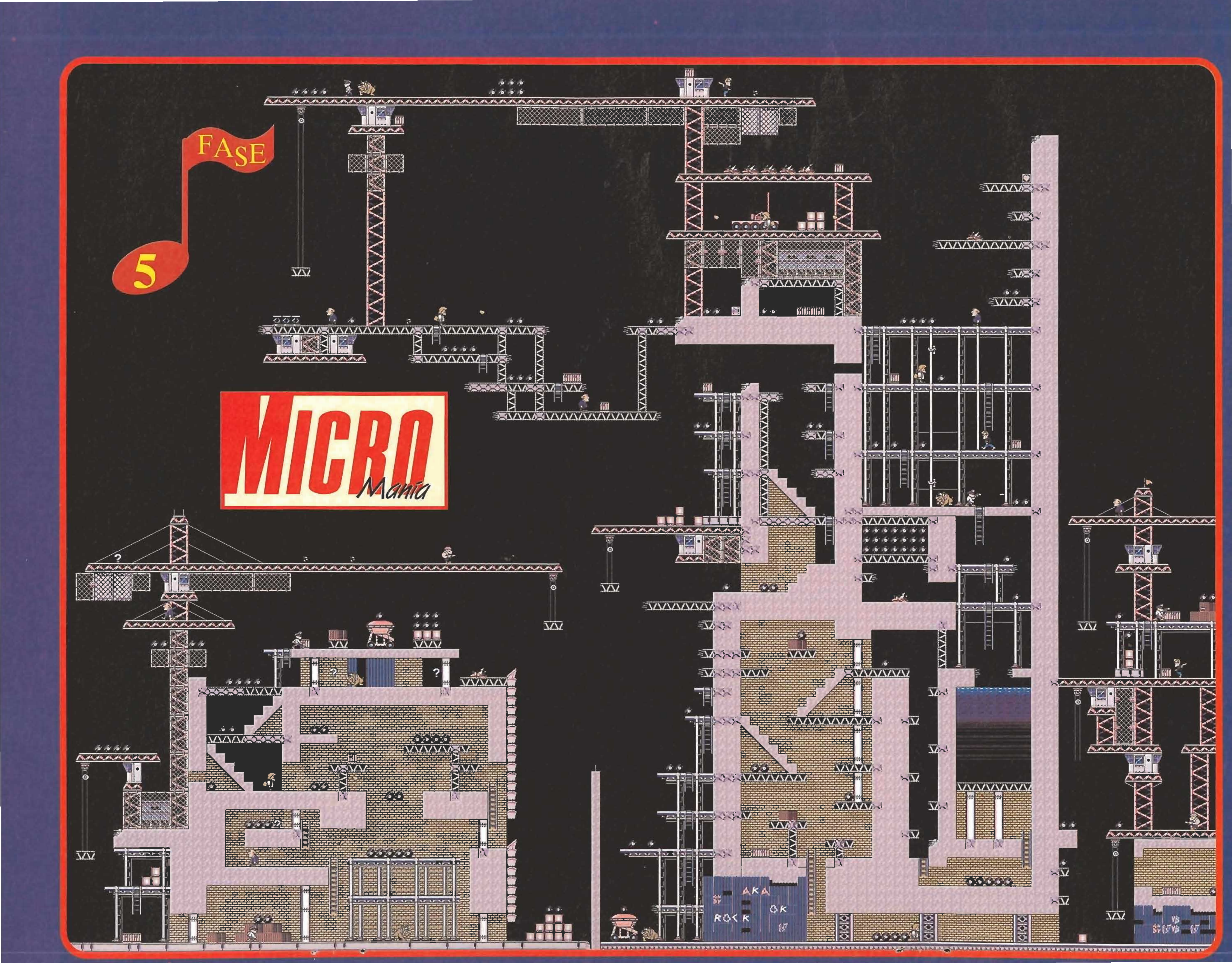
FASE 2

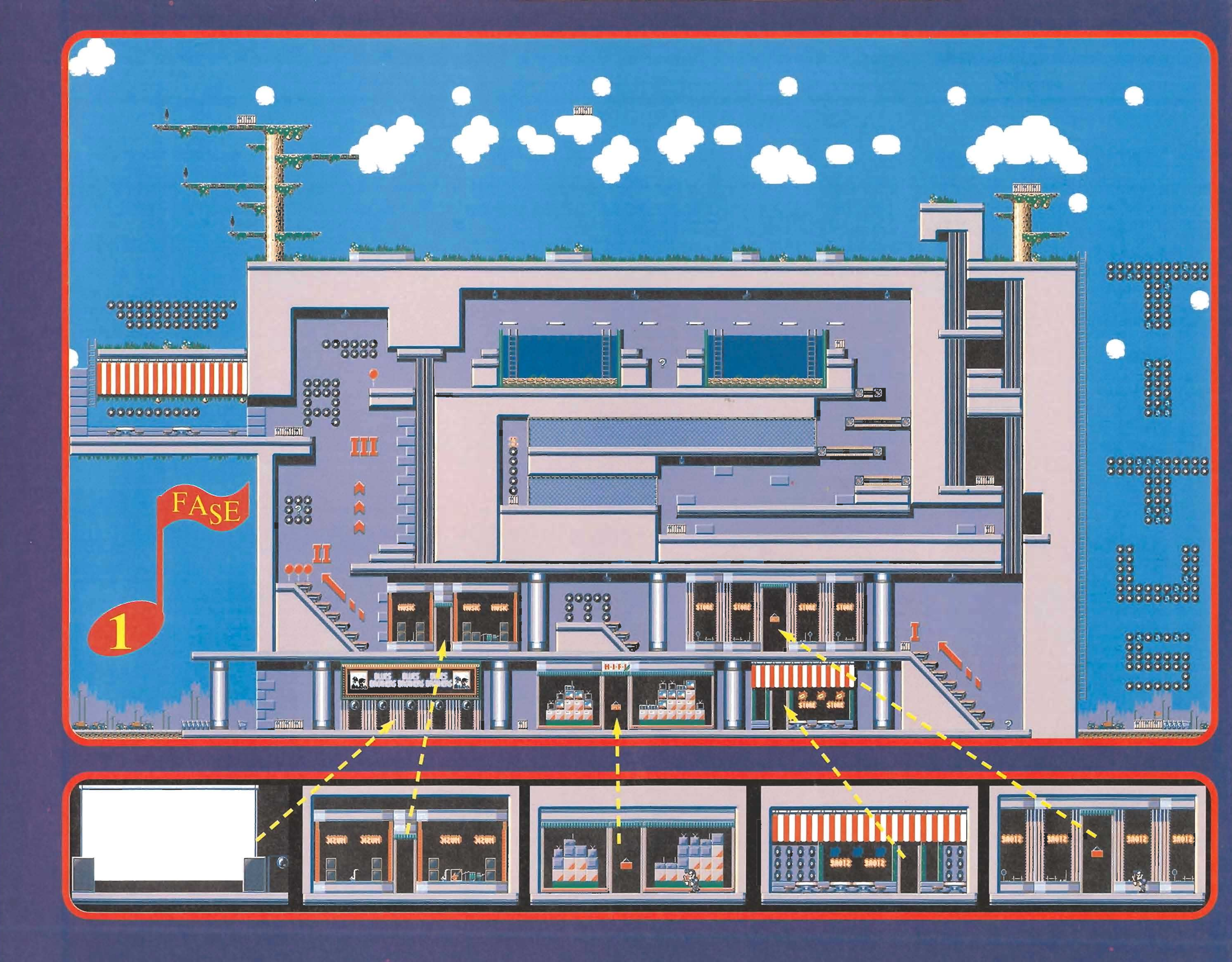
Ahora nos encontramos en la fábrica química en la que hay que buscar el micrófono. Nos movemos hacia la derecha donde veremos unas plataformas, aquí hay que intentar alcanzar la más alta, encima de la cual hay una enorme tubería por la que habrá que meterse dando un salto. Nos vamos a la izquierda, subimos las escaleras y nos movemos a la derecha pasando las cubas de ácido para subir otra vez las escaleras.

Nos encontramos ahora con cintas transportadoras y aquí, con mucho cuidado, hay que intentar dar un salto al final de la última cinta para alcanzar el otro borde. Vamos a la izquierda, subimos unas escaleras y nos colocamos sobre las cajas



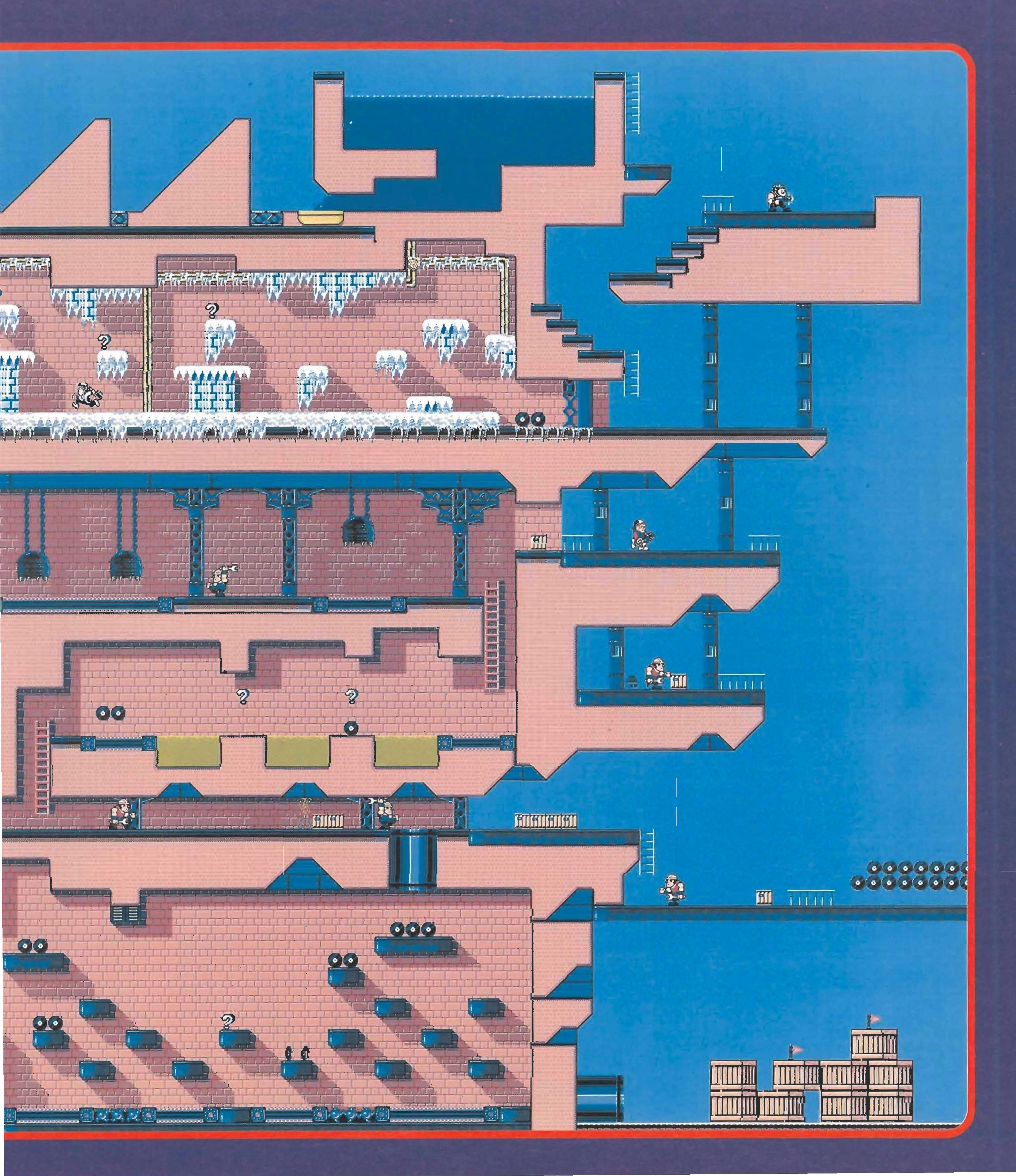

GRANUJAS A TODO RITMO
THE BLUES BROTHERS
FASE
6

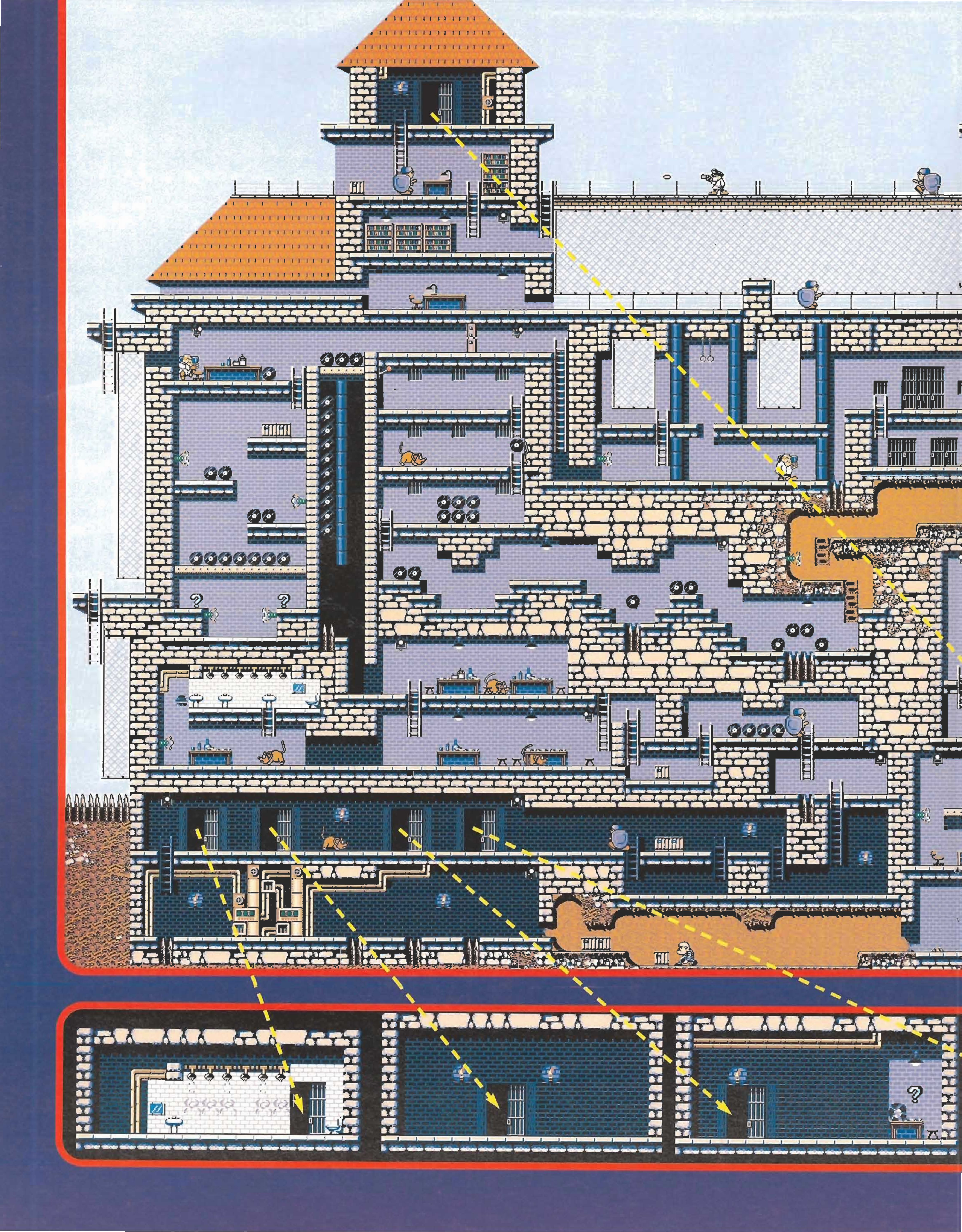

FASE
5
MICRO
Manía

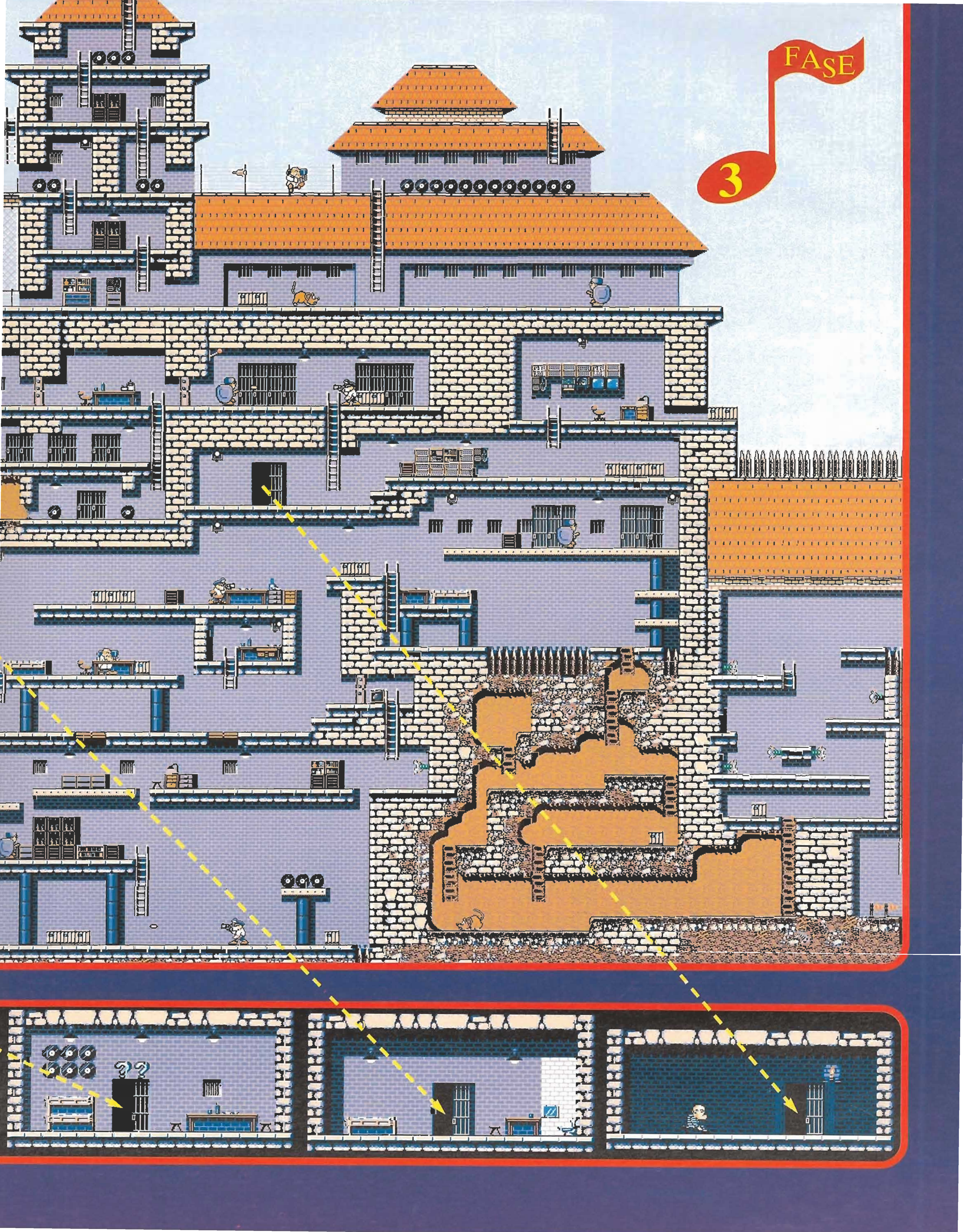

FASE
1

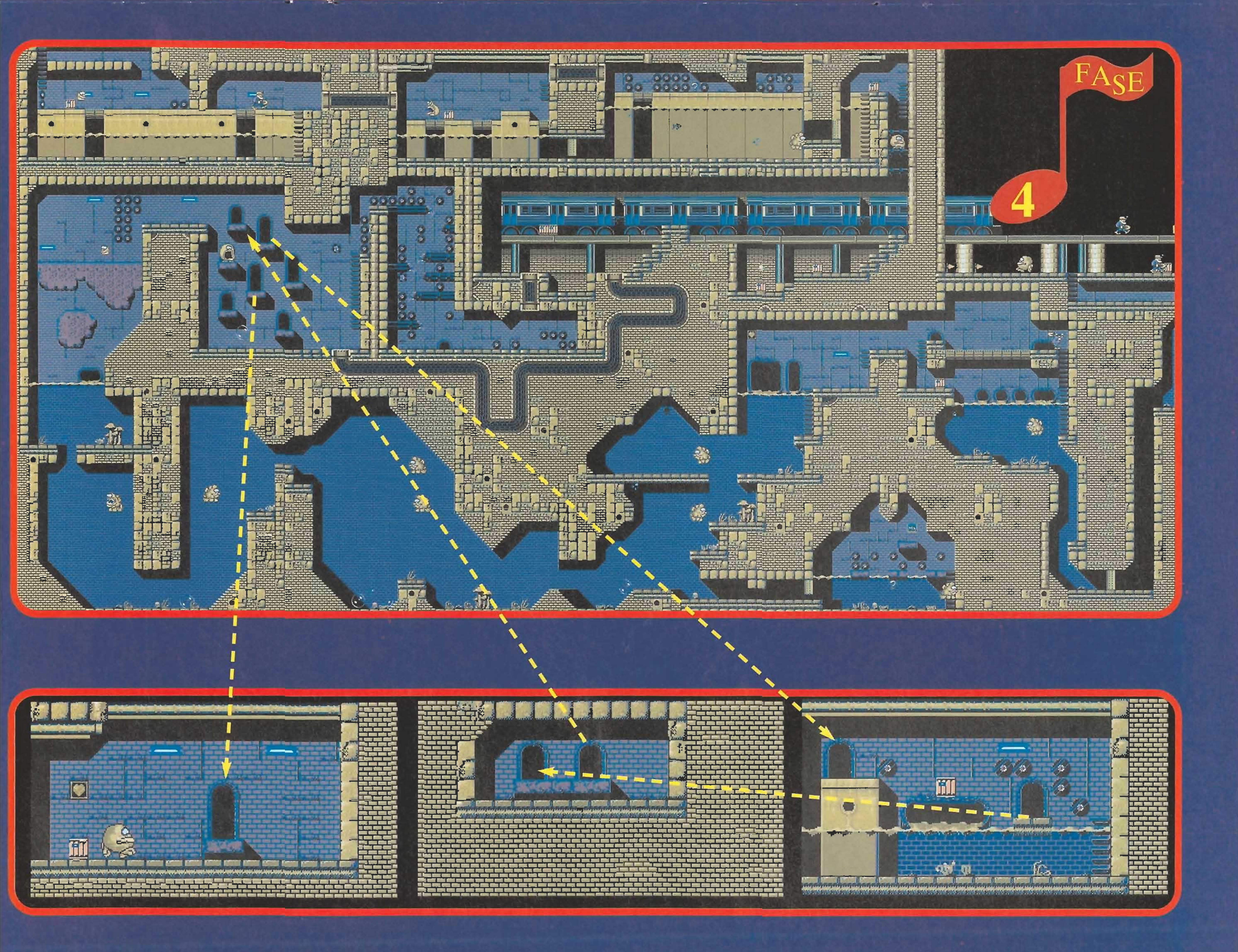

THE BLU
FASE
2
MICRO
Mania

UES BROTHERS

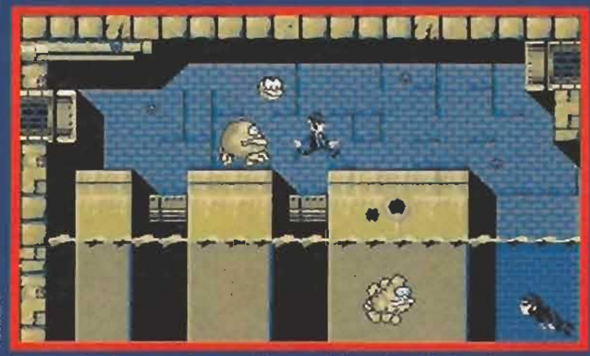




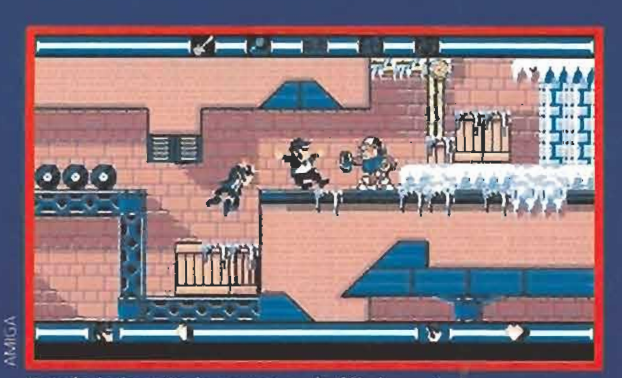

FASE
3


FASE
4

"Acción, arcade y rock'n'roll es todo lo que necesita tu cuerpo"


La cuarta fase se desarrolla en el interior de las cloacas, en donde deberemos recoger un anuncio del concierto.

El almacen se convertirá en escenario de la primera fase, que sólo podremos superar tras recoger la guitarra.


Este helado paisaje pertene a la fábrica química, que esconde en su interior un nuevo objeto a recoger: el micrófono.


Localizar el amplificador necesario para escapar del nivel tres no será fácil, pues la prisión es un inmenso laberinto.

para ir saltando de viga en viga, al final de la última a la izquierda está el micrófono.

Vamos a la derecha, pasamos la cámara frigorífica, en ésta hay un corazón pero es bastante difícil de coger por lo resbaladizo que está el hielo.

Subimos las escaleras que nos conducirán al tejado de la fábrica, pasamos la piscina por el desagüe y aquí hallaremos unos muelles, los cuales nos permitirán saltar de tejado en tejado, para al final encontrar una enorme chimenea por la que nos meteremos, llegando a una zona a la derecha de la cual se encuentra el ansiado banderín.

FASE 3

Esta es quizás la más difícil, por la cantidad de enemigos así como por lo enrevesado del camino. Ahora nos encontramos en la prisión y hay que buscar el amplificador.

En este nivel deberemos atravesar cantidad de túneles, casi una cárcel parece un queso de gruyere. Existen algunas celdas dentro de las cuales de pueden encontrar discos y otros valiosos objetos.

Nada más empezar vamos a la derecha hasta llegar al borde del tejado, sin dudar nos lanzamos al vacío, moviéndonos hacia la izquierda en la caída para poder alcanzar una plataforma.

Quitamos las cajas y por el hueco que hay nos metemos en la primera habitación. Vamos a la izquierda pasando por las demás salas, –en una de ellas hay una palanca que habrá que activar saltando sobre ella, con lo que se abrirá una puerta que atravesaremos reptando–, bajamos por los túneles de arena, subimos las escaleras y en la siguiente habitación nos subimos en la pesa para ir saltando de plataforma en plataforma. LLegaremos entonces hasta una pantalla en la que el techo se abre y se cierra constantemente: nos vamos a la derecha y subiendo unas escaleras llegamos hasta un amplificador.

Volvemos a la pantalla en la que se abre el techo y cuando se cierran las compuertas saltamos sobre ellas.

Seguimos subiendo hasta llegar a un tubo por el que bajamos y que nos conduce a unos túneles al final de los cuales se encuentran los banderines.

FASE 4

La cuarta fase se desarrolla en las cloacas y en ella hay que buscar un anuncio del concierto. Nada más empezar vemos como en el suelo hay una parte que parece más fina, nos situamos sobre ella para dar abajo y al botón de disparo con lo que caemos sobre las aguas residuales.

Nadamos hacia la derecha, hasta llegar a unas escaleras por las cuales subimos, nos metemos por el túnel y volvemos a caer al agua, seguimos hasta encontrar unas escaleras, por las que subimos y avanzamos hacia la derecha.

Cuando veamos que hay una pared la atravesamos con mucho cuidado y vamos a parar al metro. Nos dirigimos a la izquierda pasando los vagones, saltamos un tubo que hay en el suelo y llegamos a una zona de plataformas, vamos subiendo por ellas, avanzamos a la izquierda y nos dejamos caer hasta llegar otra vez a la aguas residuales. Nos movemos todo el rato hacia la derecha hasta llegar a una habitación donde está el póster.

Regresamos hasta las escaleras, subimos por ellas y, avanzando por los distintos túneles todo el rato hacia la derecha, llegaremos hasta donde está el banderín.

FASE 5

En esta fase hay que buscar la autorización del concierto en un edificio en obras. Nada más empezar nos subimos en la caja para así poder alcanzar las escaleras, a la izquierda hay una viga que sube y baja, saltamos sobre ella y cuando ésta ascienda volvemos a saltar sobre la valla de la pared, vamos subiendo y cuando lleguemos arriba nos dirigiremos a la derecha hasta llegar al borde.

Aquí, con mucho cuidado, nos dejamos caer moviéndonos un poco a la izquierda para caer sobre la viga que sube y baja, saltamos y vamos a la izquierda donde encontraremos un resorte, saltamos sobre él y llegaremos a una nueva viga que también sube y baja.

Nos vamos a la derecha, bajamos por la valla y encontraremos un cuarto donde está el contrato, subimos y vamos a la derecha y allí estará el correspondiente banderín.

EL CONCIERTO

Una vez reunidos todos los instrumentos hay que llegar a la sala de conciertos. Aquí hay que ir a la derecha, bajar por el montacargas y meterse por el hueco que esté más bajo en la pared.

Seguimos hacia la derecha hasta que bajemos unas escaleras, ahora vamos a la izquierda, subimos de nuevo las escaleras y encontraremos un cuarto donde hay una puerta, la abrimos y ésta nos llevará a otra habitación donde bajando encontramos otra puerta.

Ya se oye el rugir del público, a lo lejos están los focos, nuestros amigos sólo tienen que bajar las escaleras para ir al escenario. Parece que está vez los Blues Brothers van a tener un final feliz.

J.D.S.

Nuestra Opinión

- TITUS
- Disponible: **ATARI, AMIGA, PC**
- V.Comentada: **AMIGA**
- **Arcade de plataformas**




Blues Brothers es básicamente un complejo juego de plataformas. En esta ocasión tiene algo que le diferencia de todos los demás, posee un interesante argumento, en el que los gráficos están perfectamente ambientados y cuidados al máximo detalle y en los que Titus ha conseguido representar a esta arrolladora pareja de músicos dándoles un toque cómico, logrando de este modo un programa divertidísimo.

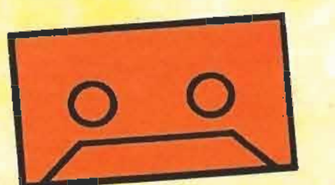
Si a esto además le unimos la cantidad de acciones que pueden realizar los personajes y que la música está formada por canciones digitalizadas obtendremos un programa sumamente adictivo y lleno de colorido con el que se pueden pasar muy buenos ratos.

J.D.S.









GRANDES JUEGOS A



ADIDAS FUTBOL
La marca líder en software, OCEAN y la marca líder en equipamiento deportivo, ADIDAS, te ofrecen la simulación definitiva de juegos de Fútbol. ¡ No te la puedes perder !

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS

ADIDAS TENIS
La marca líder en software, OCEAN y la marca líder en equipamiento deportivo, ADIDAS, te ofrecen la simulación definitiva de juegos de Tenis. ¡ No te la puedes perder !

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



ALTERED BEAST
Has sido resucitado por los dioses para rescatar a la hija de Zeus. Podrás adoptar extrañas naturalezas: hombre-lobo, hombre-tigre, hombre oso, cada una con sus poderes. ¡Saca la bestia que hay en tí!

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



ASPAR
Simulación del mundial de motos, en la que podrás experimentar todas las técnicas de pilotaje. Circuitos de hasta 70 pantallas. Competencia entre doce pilotos. Vista aérea de plano picado.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 PESETAS



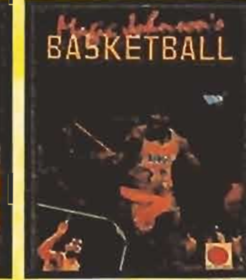
AVENTURA ESPACIAL
¡ Vive con A.D. una aventura en los confines de la galaxia ! Con tus armas y tu sofisticado vehículo, tendrás que conseguir apoyo para llegar al núcleo mismo de La Maldad y destruirlo.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS



AVENTURA ORIGINAL
¿ Sabías de la existencia de mundos secretos y subterráneos dominados por Elfos y Enanos ? Magia, enigmatismo y sorpresa te esperan en cada uno de los originales parajes de esta aventura.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS



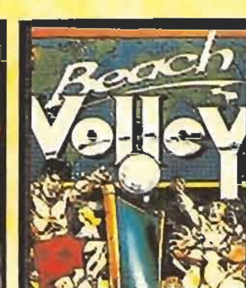
BASKET MAGIC JOHNSON
Reconvertido de la popular máquina y presentado por el número 1 de la N.B.A. Scroll total de la pantalla. Pista de juego completa (dos canastas). Contraataques. Entrenamientos dirigidos por Magic.

AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS



BATMAN
Batman, el super-héroe que ha marcado un estilo, te permite vivir sus mas emocionantes aventuras de la pantalla. Completa las misiones. Elimina a JOKER. El hit que fue número 1 por más tiempo.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



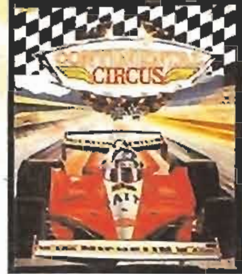
BEACH VOLLEY
El juego del deporte de moda de este verano: El Volley playa, que se juega por parajas sobre la arena. Con el dinamismo, color y rapidez que este juego requiere. Opción 1 o 2 jugadores.

395 PESETAS



CHUCK YEAGERS
Los pilotos de pruebas sólo se equivocan una vez. Una simulación con visión en 3D espectacular. 18 aeronaves, ángulo de visión múltiple, cajas negras, vuelo en formación y nocturno. Mandos reales...

AMSTRAD COMMODORE — 395 PESETAS



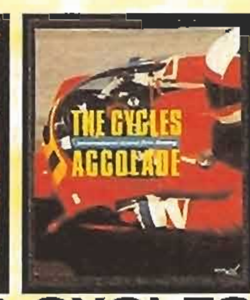
CONTINENTAL CIRCUS
De la mano de TAITO, el simulador definitivo del circo de la Formula 1. El primer paso para competir con los mejores es la clasificación. Corre por 8 circuitos fielmente reproducidos.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS



CRAZY CARS 2
En esta segunda parte pilotas un FERRARI F-40, en una carrera contra el reloj, con estafas, coches de lujo robados, policías corruptos... Sólo si estas seguro de vencer, entra en acción.

SPECTRUM AMSTRAD — 395 PESETAS



CYCLES
El mejor programa de simulación para los amantes del motociclismo. Complicados circuitos en los que deberás tumbarte en las curvas, acelerar, controlar la derrapada, reducir marchas.

SPECTRUM AMSTRAD — 395 PESETAS



DOBLE DRAGON 2
Sigue sin tregua la lucha en las calles. Esta vez, con Billiy y Jimmy, deberás vengar la muerte de Marian. Pelea rabiosamente sin descanso hasta llegar al gran jefe y así retarle a muerte.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



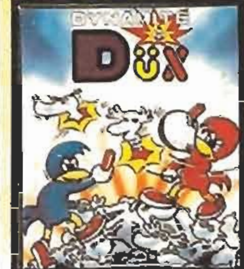
DOCTOR DOOMS
Solo con los tres superhéroes que manejas, podrás derrotar al Doctor Muerte, que ha reclutado a los supervillanos más terribles para banduite. Mechete, Rattan, Boomerang...

SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS



DRAGONNINJA
Ocho niveles de dura lucha. Utiliza las artes marciales especiales y también las armas ninja... si has sido capaz de obtenerlas. ¡Si además superas los ejercitos ninja, te espera el Gran Dragón.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



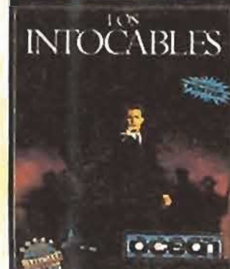
DYNAMITE DUX
Combina con BIN y PIN para rescatar a Little Lucy de la terrible Arancha. Enfréntate a seres que dan puñetazos, a volcanes, a chorros de agua, a muros de fuego... Color, acción y adicción a tope.

SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS



DYNASTY WARS
LUGAR: el Lejano Oriente, China. SITUACCION: el caos más absoluto. La violencia es el único lenguaje que conoces, y vas a hablarlo. Combate con 4 valientes guerreros a los rebeldes.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395 PESETAS



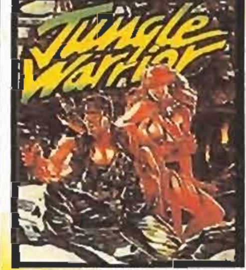
INTOCABLES
Los hombres de Elliot Ness contra una poderosa organización de crimen y corrupción. Tendrás tu oportunidad, pero Capone no perdona a los perdedores. Podrás correr, pero no esconderte de él.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS



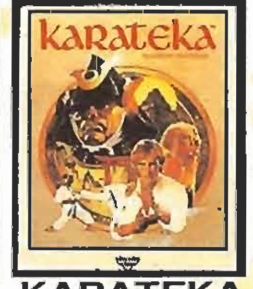
ITALIA 90
El más exitoso y popular de los juegos del mundial de ITALIA 90. Móntate tu propia competición mundial con las mejores selecciones del mundo, y con todas las estrellas de este deporte.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



JUNGLE WARRIOR
Jungle Warrior...el luchador de la jungla. Solo un hombre preparado y armado, sería capaz de adentrarse en la espesura de la selva virgen plagada de emociones, enemigos y acción.

SPECTRUM AMSTRAD — 395 PESETAS



KARATEKA
Una soberbia simulación de personajes, unos decorados espléndidos y la realidad de los combates de Karate hacen de este juego un clásico dentro de los arcades de lucha de artes marciales orientales.

SPECTRUM — 595 PESETAS



KICK OFF 1
El juego de fútbol más aclamado por la crítica... ¡y por los usuarios! Sencillo de jugar, difícil de dominar. Scroll rápido y claro. Faltas y tarjetas. Dribblings. Tiro controlado. Cabezazo de corners. Contras.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS

KLAX
La comedura de coco más obsesiva desde que salió el Tetris. También con versión en las máquinas de monedas. Recoge las fichas del mismo color y alinéalas. ¡Cuidado, provoca adicción!

AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS



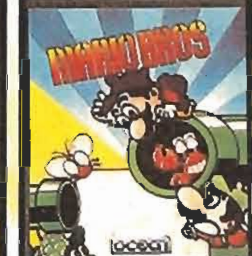
LA ESPIA QUE ME AMO
La situación es extremadamente delicada, por eso han llamado a James Bond. Junto a la agente rusa Anaya, deberás detener las diabólicas acciones de Karl Stomberg, que no se corta nada...

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



LIVINGSTON 2
Se escuchan extraños ruidos... La selva guarda sus armas...tigres, leones, tribus de caníbales, los sacerdotes del Templo... Afortunadamente llevas tus armas: látigos, boomerangs y granadas.

MSX — 395 PESETAS



MARIO BROS
Divertido y fácil de jugar. El clásico que ha marcado un hito dentro de los juegos de plataformas. Además pueden jugar dos jugadores a la vez, uno llevando a Mario y otro a su hermano Luigi.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



PAK TOTAL
Te lo vas a pasar TOTAL con este pak que recopila cuatro poderosos juegos de acción y combate: COMBAT SCHOOL, TARGET RENEGADE, ARKANOID 2 y PLATOON.

AMSTRAD — 595 PESETAS



PAK ZIGURAT
Supercolección de 4 éxitos de Zigurat:
El Misterio del Nilo: juego de acción.
Sir Fred: aventura de pantallas.
Afteroids: Juego de naves y disparos.
Humphrey: divertido y fácil de jugar.

SPECTRUM MSX — 595 PESETAS



PERICO DELGADO
El juego clave de simulación ciclista con diferentes vistas de cada fase, control de avituallamiento, marchas, crono-escalada durísima, perfil de la etapa (para ver los puertos), ciclistas chupamueda...

AMSTRAD MSX — 395 PESETAS



PICTIONARY
El juego en el que todos pintan algo. Si estás cansado de marcianitos, ninjas o princesas prueba con PICTIONARY. Basado en el juego en el que hay que acertar pintando. Hasta 4 jugadores.

SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS




PIPEMANIA
Un adictivo juego de pensar con rapidez que te puede hacer dormir menos de lo aconsejable. Conecta las tuberias correctamente, pero date prisa, ya que el agua empieza a fluir implacablemente.

SPECTRUM AMSTRAD — 395 PESETAS



RAINBOW ISLANDS
Bub y Bob, los héroes del Bubble Bobble han vuelto, para enfrentarse a los peligros de las islas Rainbow. Pasa los niveles y descubre nuevos coloridos, enemigos y sorpresas inolvidables.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



RICK DANGEROUS 1
Divertido y adictivo juego en el que deberás guiar a un tipo con pretensiones de ser Indiana Jones por plataformas y multitud de pantallas llenas de desafíos, acción y fuertes emociones.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



ROBOCOP
Mitad hombre, mitad máquina, la ley del futuro en tu ordenador. Enfréntate a los asesinos de Delta City. Empiezas sin armamento... pero si consigues las armas llegarás a ser casi invencible.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



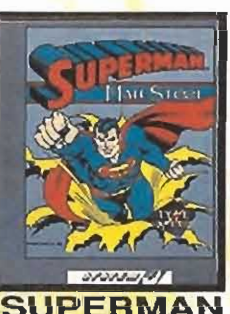
SAINT DRAGON
El más potente juego de naves de scroll realizado hasta la fecha: scroll rápido y nítido, buenísimos gráficos, acción trepidante, enemigos de final de fase gigantes y originales. Gran sonido y FX.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS



SUPER WONDER BOY
Atraviesa fases plagadas de monstruos sin igual: anacondas, vampiros sedientos de sangre, hombres de barro, esqueletos aullantes... recogiendo los tesoros, para llegar al dragón Meka y matarle.

SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS



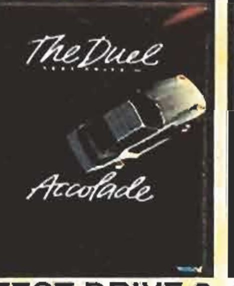
SUPERMAN
Todos los super-poderes a tu alcance: Volar, Visión calorífica, Visión telescópica, Superfuerza y Superaliento. Con ellos lucha contra los demonios de Darkseid y contra los demás enemigos.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 PESETAS



TEMPLOS SAGRADOS
La segunda entrega de la trilogía de CI-U-TAN, iniciada por el famoso COZUMEL. Disfruta nuevas aventuras en las tierras aztecas con esta aventura conversacional en castellano.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



TEST DRIVE 2
Si sueñas con pilotar grandes coches de lujo: Ferrari, Porsche, Lamborghini, lo puedes conseguir. Escenarios en 3D reales, carrera contra reloj o coche. Instrumentación completa hiper-real.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395 PESETAS



TETRIS
Sin duda el arcade más jugado en las recreativas de toda la historia. El mítico programa de bloques que van cayendo y que con el cerebro activado al límite hay que ir encajándolos para sobrevivir.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



THUNDERBLADE
¿ Te imaginas sobrevolar New York pilotando un ultramoderno helicóptero de combate, volando a velocidad de vértigo entre los rascacielos ? Una nueva y espectacular visión de arcade total.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



TIME MACHINE
Abandonado en el tiempo prehistórico, la única manera de volver a tu tiempo es crear tu propio futuro. Usa tu ingenio y destreza entre Pterodáctilos, hombres de la edad de piedra y sorpresas sin fin...

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395 PESETAS



TOOBIN
¿ Te imaginas pasar un día entero en un parque acuático lleno de divertidas y variadas atracciones ? Lo puedes conseguir con Toobin, un arcade sobrado de dinamismo, acción y color.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395 PESETAS



PAK TOP BY TOPO 1
Con los 8 primeros hits de TOPO puedes pasar horas y horas de diversión: BUTRE 1, ROCKN ROLLER, WELLS FARGO, SCORE 3020, MADMIX 1, METROPOLIS, TUAREG y BLACKB.

595 PESETAS



SI YA TE HAS DECIDIDO, NO LO PIENSES MAS.
HAZ AHORA TU PEDIDO. ELIGE LA FORMA:

1. POR TELEFONO. LLAMA AHORA AL (91) 304 09 47
2. POR CORREO. ENVIA EL CUPON DE PEDIDO DE LA DERECHA, SIGUIENDO LAS INSTRUCCIONES.

HERO QUEST

LA AVENTURA MAGICA

Hero Quest, el juego de role más vendido se ha convertido ahora en un adictivo juego de aventura y fantasía para tu ordenador.
Acepta el reto de convertirte en un Héroe y entra en el reino subterráneo del diabólico mago Morcar. Pero ten cuidado, los sucios túneles contienen muchos peligros: terribles monstruos, trampas mortales y misteriosas habitaciones.

HERO QUEST
RETURN OF THE WITCH LORD
THE ADVENTURE CONTINUES
GREMLIN

SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO

LA AVENTURA CONTINUA.
Nuevos niveles para **Hero Quest**.
Para disfrutar de **Return of the Witch Lord** necesit[a]
tener Hero Quest.

DISPONIBLES EN **C-64, SPECTRUM, AMIGA, ATARI y AMSTRAD**. (PC a partir de Diciembre).

GREMLIN®

DRO SOFT

Moratín 52, 4º drcha. - 28014 Madrid.
Telf (91) 450 89 64

AIR COMBAT

CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT
ELECTRONIC ARTS

AIR COMBAT
SIMULADOR DE COMBATE DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

- **50 misiones históricas extraídas de 3 épocas distintas**
- **6 cazas de élite para pilotar**
- **18 aviones enemigos**
- **Niveles de habilidad desde amateur hasta experto**
- **Ventanas de ayuda en la pantalla**

DISPONIBLE EN PC

FAST LANE

FAST LANE
Ferrari
STUNT CAR RACER
IBM 3.5"
UBI SOFT Entertainment Software

STÚNT CAR RACER. Simulación acrobática de coches deportivos. ¡Una simulación excelente! Acción a gran velocidad .

FERRARI FORMULA ONE. Simulación de coches. Más que una simple simulación de conducción. Hay que hacer muchos reglajes y tácticas.

HIGHWAY PATROL. Simulación de coches. Vaya en busca del atracador de gasolineras de las carreteras de los Estados Unidos. Más parecido a una simulación de coche, ¡imposible! .

HARD DRIVING. Carrera de coches. Sienta todas las emociones de las carreras y de los especialistas en pistas, a gran velocidad: saltos, loopings increíbles, ¡y todo en 3D!

DISPONIBLE EN PC

PRO TENNIS TOUR 2
UBI SOFT Entertainment Software

PRO TENNIS TOUR 2
Descubre Pro Tennis Tour 2, la nueva simulación de tenis que te permitirá crear y grabar tu propio jugador. Antes de disputar un partido sencillo, de dobles o mixto, entrénate intensamente. Cuando estés en plena forma podrás participar en los torneos más prestigiosos, como la copa Davis.

DISPONIBLE EN PC, AMIGA y ATARI ST

PRO TENNIS TOUR 2

ELECTRONIC ARTS®

UBI SOFT
Entertainment Software



¡Acaba con Madame Q!

THUNDER JAWS


«Thunder Jaws» es un buena conversión que garantiza la emoción por su divertido desarrollo.

- **DOMARK**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, C64, AMIGA, ATARI ST**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Arcade**

Domark y Tengen continúan su imparable avalancha de conversiones de recreativas de Atari Games, en esta ocasión con un programa que nos va a permitir sumergirnos en el océano para vivir todo tipo de peligrosas aventuras.


Muchas son las desagradables sorpresas y las trampas ocultas en el fondo del mar.

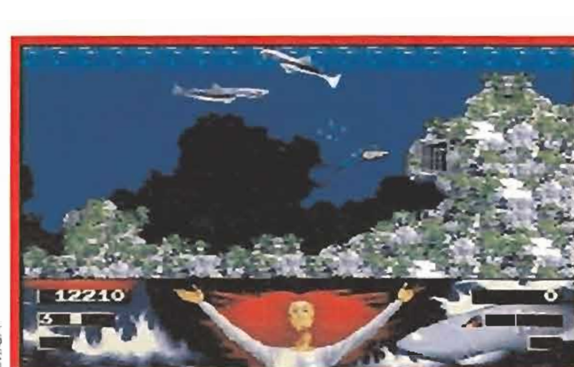

Aunque los gráficos no son muy espectaculares, responden fielmente al planteamiento de la recreativa original.


Distintos objetos y nuevo armamento nos aguardan a lo largo de toda la aventura.


Nuestro objetivo es común en todos los niveles: desbaratar los planes de la malvada Madame Q.


Los enemigos no nos permitirán tomarnos un solo respiro cuando nos encontremos en sus dominios.


Probablemente la mayor virtud de esta conversión es su elevada adicción que crece a medida que avanzamos.



Nuestro paseo por el fondo del océano nos llevará hasta la entrada de la base submarina.

Thunder Jaws, que así fue en su momento bautizada la recreativa original, es un arcade sin concesiones que nos devuelve a los tiempos del dispara primero pregunta después. El juego está dividido en diferentes niveles que pueden ser reunidos dentro de dos grupos: los que se desarrollan dentro de las bases submarinas y los que tienen como escenario el fondo del océano.

Todo esto –se nos olvidaba– viene a propósito del argumento de «Thunder Jaws». Este nos propone tomar parte en una fascinante aventura submarina que tiene como último objetivo desbaratar los siniestros planes de Madame Q.

Estos, resumidamente, no son otros que apoderarse de nuestro planeta utilizando para ello un poderoso ejército de mutantes genéticos, creados por ella misma y dispuestos a ejecutar sin vacilar sus órdenes. Sus primeras fechorías no se han hecho esperar, y en todo el planeta se han sucedido los casos de secuestros de destacados ciudadanos, cuyo paradero –con toda seguridad– es la base secreta de Madame Q, donde es más que probable que estén siendo sometidos a todo tipo de torturas para tratar de sonsacarles informaciones vitales para la seguridad mundial.

Tu misión, así pues, está bien clara: infiltrarte en los dominios de la peligrosa Madame Q, acabar con sus secuaces y liberar a los prisioneros para desbaratar la siniestra amenaza que se cierne sobre la Tierra.

Acción a dos niveles

Como ya os adelantábamos en un principio, los diferentes niveles que se suceden a lo largo de nuestro periplo submarino pueden ser divididos en dos grupos, que se alternan en el desarrollo de la acción.

Comenzamos la aventura cuando, tras abandonar el batiscafo que nos transporta, nos encontramos en solitario –o en compañía de otro arriesgado voluntario si elegimos la opción de juego simultáneo para dos personas– enfundados en nuestro traje de hombre-rana para recorrer las profundidades marinas en busca de las entradas que dan acceso a cada una de las diferentes bases de Madame Q.

En estos niveles de desarrollo submarino el juego toma una apariencia muy similar a la que ya pudiéramos ver en el «Navy Moves» de Dinamic, con nuestro buzo recorriendo los escenarios que se desplazan con «scroll» de izquierda a derecha, mientras se enfrenta contra toda una horda de enemigos de la más variada especie: tiburones, submarinistas, cargas de profundidad, pirañas...

Si logramos superar estas fases y accedemos al interior de una de las bases submarinas, lo que allí encontraremos será un panorama que tampoco nos resultará nada desconocido...

¿Recordáis aquel clásico arcade llamado «Rolling Thunder»? Bueno, pues quienes estamos seguros que si lo recordaban bien fueron los creadores de la versión original de «Thunder Jaws», pues copiaron literalmente tanto su desarrollo como su aspecto.

De este modo nuestro agente, esta vez a pie, deberá recorrer los pasillos de cada base luchando contra la gran cantidad de enemigos que le atacarán, para intentar llegar hasta la última pantalla en la que –como viene siendo habitual últimamente– le esperará un guardián de final de fase.

Lo que se mantiene en común entre las fases submarinas y las de las bases es que podemos recoger diferentes tipos de objetos, algunos destinados a reponer nuestra barra de energía, y otros a mejorar sensiblemente nuestro armamento.

Por lo menos divertido...

Vamos a ser sinceros: «Thunder Jaws» no era especialmente destacable por su calidad gráfica o técnica ni siquiera en su versión de máquina recreativa, y lógicamente tampoco lo es en está versión Amiga que ahora nos ocupa.

Sin embargo, el juego en los aspectos generales se mantiene en un nivel de calidad bastante aceptable, sin alardes pero también sin ningún reproche evidente, si intentamos pasar por alto la excesiva lentitud de carga, que aunque podría haberse evitado ocupa lógicamente un plano secundario.

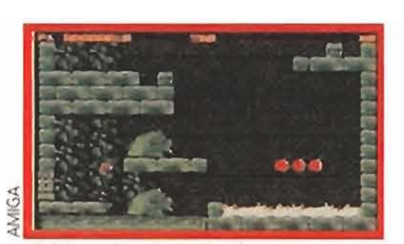
«Thunder Jaws» por encima de todo se nos revela como un arcade sencillo, entretenido y bastante jugable cosa que, dado los tiempos que corren, resulta bastante de agradecer. *J.E.B.*





Nunca segundas partes fueron buenas

MIGHTY BOMBJACK



AMIGA

Si bien «Bomb Jack» fue una revolución en su día, hoy por hoy, ha quedado ampliamente superado.



AMIGA

Aunque se ha intentado incorporar algunas innovaciones, la idea básica sigue siendo la misma.

- **ELITE**
- Disponible: **ST, AMIGA, PC**
- V.Comentada:**AMIGA**
- **Arcade**

Continúan lloviéndonos segundas partes de juegos que en su día tuvieron mucha importancia, parece como si a la mayor parte de las compañías se les agotasen las ideas y tuvieran que recurrir a sus archivos. Esto no tendría mayor importancia sino fuera porque hay casos en los que el resultado de la continuación es inferior al del original. Desgraciadamente esto es lo que ocurre con este «Mighty Bombjack», que de poderoso tiene poco y de "Bombjack" mucho.

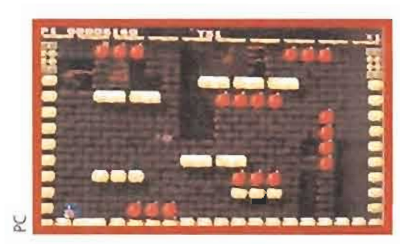
El «Bombjack» original, conversión de una recreativa, apareció cuando los ocho bits estaban en pleno apogeo y Atari y Amiga eran nombres que sonaban como algo inalcanzable. Entonces el juego causó auténtica sensación, y, la verdad es que era de lo mejorcito que había en el mercado en aquel entonces. Mucho ha llovido hasta ahora y «Bombjack» ha sido totalmente superado.

Elite nos presenta una segunda parte en la que la misión es similar a la del original: recoger todas las bombas evitando que te toquen los enemigos que aparecen por doquier. Pero también hay algunas diferencias. Mientras que en «Bombjack» cada nivel era una sola pantalla, en esta nueva versión hay dieciséis fases con scroll multidireccional. Además, aparte de las bombas, hay cofres que nos darán ventajas como vidas extras, posibilidad de destruir a los enemigos o puntos.

Hasta aquí todo parece bastante normalito, y la verdad es que si la cosa fuera así el juego no estaría mal. El problema es que Elite parece que ha pensado que era demasiado sencillo y ha complicado el manejo del personaje con extrañas combinaciones de teclas, –total para tener las mismas posibilidades que antes se conseguían con facilidad–, además de dotar de personalidad asesina a la mayor parte de los enemigos.

«Mighty Bombjack» es bastante divertido una vez te has hecho con los controles, el problema es que cuesta demasiado tiempo hacerse con ellos. Sólo nos queda hacer referencia a la parte técnica, aspecto éste en el que tampoco destaca demasiado este nuevo programa de Elite. Ni gráficos, ni sonido, ni movimiento son nada del otro jueves. Si sois auténticos fans de «Bombjack» más vale que rescatéis vuestros Spectrums y echéis unas partiditas con el original.

J.G.V.



PC

PC

Con diferencia ésta versión es la peor de las tres para 16 bits, parece que va a seguir siendo difícil encontrar un buen arcade para Pc. Gráficos EGA con una paleta bastante fea, scroll tremendamente brusco e imposibilidad de jugar si no posees joystick

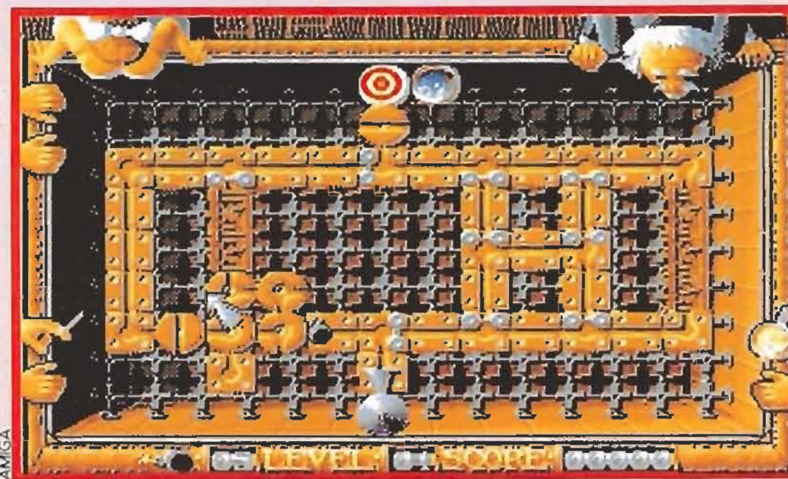


Un Club muy, pero que muy especial

BOSTON BOMB CLUB

- **SILMARILS**
- Disponible: **AMIGA, ST**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Puzzle de habilidad**

Dicen que unas de las mayores pasiones del hombre es el juego, nosotros añadiríamos algunas más, pero de momento es ésta la que nos interesa; y todo porque a principios de siglo un grupo de americanos locos formó, en la ciudad de Boston, un club bastante diferente a todo lo que os podáis imaginar. En la historia de esa asociación está basado el último lanzamiento de Silmarils.



AMIGA

Durante más de veinte niveles podremos poner a prueba nuestra habilidad y nuestros reflejos en un juego que rebosa adicción por los cuatro costados.

AMIGA

Por regla general el aspecto gráfico pasa a un plano secundario en los arcades. No ocurre así en éste.



AMIGA

Nuestro objetivo es guiar a las bombas, modificando para conseguirlo los complejos laberintos.

Caballero, permítame apostarle a usted mil dólares a que no es capaz de conseguir que esta bomba llegue rodando hasta la cuba de agua. «Señor, usted me ofende, subo la apuesta a dos mil»...

Seguramente algo así serían las conversaciones en el club más privado de los Estados Unidos. Los socios del «Boston Bomb Club» no eran, como solía ser habitual en la época, borrachines empedernidos que se aislaban para poder beber a gusto sin que sus esposas les frieran a paragüazos; lo único que tenían en común con los otros clubs era la excentricidad.

Excéntricas diversiones para la burguesia

La diversión principal de los barbudos señores que asistían al club era el manipular todo tipo de bombas, pequeñas, grandes, de nitroglicerina... Todos eran expertos en el uso de los explosivos y exigían que cada nuevo socio pasara una dura prueba antes de ser admitidos.

Sabiendo el prestigio que da el pertenecer a un club de esa categoría, tú, nuevo en la ciudad y deseoso de ingresar en los círculos más selectos acabas de pedir el ingreso. ¡No sabes la que te espera!

«Boston Bomb Club» es un juego diferente a lo que Silmarils había hecho hasta ahora. Esta vez han pasado de aventuras gráficas y arcades y han puesto toda la ilusión del mundo en realizar un programa en el que la habilidad y la rapidez de reflejos son esenciales.

Durante más de veinte niveles deberás, –desde una perspectiva superior y manejando el ratón–, dirigir una bomba, de esas que se tiran en las películas, por un laberinto dividido en pequeños ladrillos.

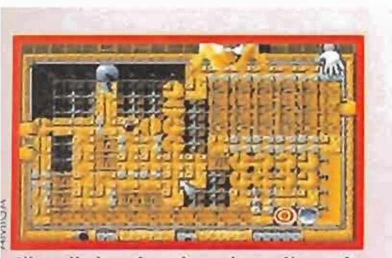
Tu misión principal es evitar que el explosivo caiga en los huecos vacíos o que entre en callejones sin salida. Para ello tendrás ocasión de variar determinados tipos de ladrillos con el cursor, teniendo siempre en cuenta unos pequeños detalles: que la bomba nunca se detiene, que tienes un tiempo límite para que llegue al depósito de agua que apagará la mecha y que continúan saliendo explosivos continuamente y si te distraes y permites que dos de ellos colisionen entre sí... ¡adiós ordenador! La explosión se oirá en toda la casa.

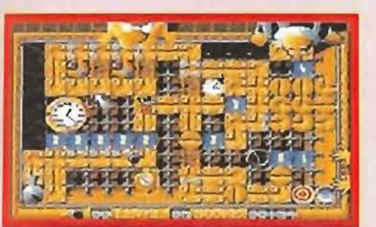
Juegos como éste hay pocos

Desgraciadamente, chicos, la verdad es que hay pocos programas que reunan todas las virtudes que «Boston Bomb Club» posee juntas. Silmarils siempre ha hecho las cosas bien y esta vez no iba a ser una excepción.

CONSEJOS y TRUCOS

- *A veces es mejor dejar que una de las bombas explote e intentar abrir camino a las demás que intentar colocar en la ruta correcta a muchas a la vez.*
- *En los primeros niveles no debe preocuparte demasiado el tiempo límite, es el suficiente para que comprendas a la perfección el mecanismo del juego.*
- *Los observadores que están vigilándote no siempre están inactivos, no les pierdas de vista porque a veces te dedicarán alguna bromita, como cambiarte de dirección un ladrillo.*


Silmarils ha abandonado su línea de producción habitual, centrada en las aventuras, por este frenético arcade.


La adicción crece rápidamente a medida que vamos dominando por completo los controles.

Comenzando por los gráficos, cuidadísimos para un programa de estas características, o el sonido, –una melodía pegadiza a la que se unen impactantes efectos especiales–, y terminando por el nivel de adicción, que llega a ser peligroso en algunos momentos, esta compañía francesa ha transformado una idea que parecía dar poco de sí en todo un juegazo.

En nuestro país los programas de Silmarils nunca han llegado a ser auténticos éxitos, claro, no son conversiones, no son licencias de una película, no consisten en matar continuamente...., vamos, les faltan los ingredientes necesarios para convertirse en bombazos. Por eso, sería una lástima, de verdad, que dejarais pasar de largo esta oportunidad de comprobar el buen hacer de esta compañía en este «Boston Bomb Club». Dejad por unos momentos descansar el joystick y poned en marcha vuestras neuronas porque Silmarils nos ha proporcionado todo un desafío total, y que nos perdone el "Big Arnie".

Por fin "habemus programazo" y esperamos que con él despegue de verdad en nuestro país una compañía francesa que se lo merece. ¿A qué esperáis para ingresar todos en el «Boston Bomb Club»? Rápido, el tiempo corre en vuestra contra.

J.G.V.



Caos motorizado

WILD WHEELS


Ocean ha intentado unir en un mismo programa un simulador deportivo y un juego de velocidad.


Es posible adquirir nuevos extras durante el partido o comprar nuevos vehículos a cambio de puntos.


«Wild Wheels» prueba que no siempre la originalidad es garantía de calidad y adicción.


Nuestros compañeros de equipo parecen inexplicablemente jugar con el contrario. No aciertan un pase.

- **OCEAN**
- Disponible: **ST, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **ATARI ST**
- **Simulador deportivo**

Seguramente habremos dicho estas palabras cientos de veces, pero aún así nos vemos obligados a repetirlas de nuevo: de buenas intenciones está lleno el mundo, pero con eso no basta, hay que saber plasmarlas en realidades positivas.

A Ocean le ha pasado esto justamente, se ha devanado los sesos en busca de un juego que aportarse algo de originalidad, para acabar dando finalmente con una idea que no estaba nada mal: combinar en un sólo programa la emoción del fútbol y la velocidad de las carreras automovilísticas, para proponernos participar en una especie de «Speedball» en el que los jugadores han sido sustituidos por coches, que eso sí, se emplean con la misma violencia e intensidad.

Hasta aquí todo perfecto pero desgraciadamente la forma en que esta idea ha sido llevada a las pantallas de nuestros ordenadores es la causante directa de que la impresión que el juego nos deja tras jugarlo sea una mezcla de decepción e indiferencia.

Por una parte su concepción técnica, –que nos ofrece una visión tridimensional del campo que se desplaza conforme lo hace nuestro coche–, contribuye negativamente a la jugabilidad del programa, por otra, el hecho de que controlemos siempre al mismo vehículo es motivo de que nos pasemos la mayor parte del tiempo recorriendo el campo en busca de la pelota.

Estos dos factores ya de por sí bastante negativos se quedan pequeños en relación con otros como puedan ser la escasa inteligencia con que se comportan nuestros compañeros de equipo, especialistas en mandar la pelota a nuestro propio campo e incapaces de controlar el balón y realizar con él algo positivo, y la excesiva facilidad con que se ganan los partidos. De hecho, "mosqueados" por ganar tantas confrontaciones se nos ocurrió la genial idea de no mover ni un ápice el joystick durante el trancurso de varios partidos: el resultado no pudo ser más espectacular, ¡hasta pasamos de nivel!

En «Wild Wheels» se incluyen también detalles adicionales que van desde la posibilidad de adquirir diferentes tipos de extras en el partido a la opción de comprar nuevos coches a cambio de puntos, pero, la verdad es que esto sólo es motivo para engordar un programa no demasiado logrado. Suerte que Ocean es Ocean y se puede permitir un error de vez en cuando...

J.E.B.






TERMINATOR 2
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga, PC)*


BLUES BROTHERS
TITUS *(Atari St, Amiga, PC)*


R-TYPE 2
ACTIVISION *(Atari St, Amiga)*


ELF
OCEAN *(Atari St, Amiga)*


LINKS
ACCESS SOFTWARE *(Pc)*


GAUNTLET III
U.S. GOLD *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga)*


3D CONSTRUCTION KIT
DOMARK *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga, Pc)*


BOSTON BOMB CLUB
SILMARILS *(Atari St, Amiga)*


HERO QUEST
GREMLIN *(Spectrum, Atari St, Amiga, PC)*


F-15 STRIKE EAGLE II
MICROPROSE *(Atari St, Amiga, Pc)*


OBITUS
PSYGNOSIS *(Atari St, Amiga, Pc)*


SPORTS 4D DRIVING
MINDSCAPE *(Pc)*


MANCHESTER UNITED EUROPE
KRISALIS *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga, PC)*


JETFIGHTER 2
VELOCITY *(Pc)*


CALIFORNIA GAMES II
EPYX *(PC)*


LIFE & DEATH 2
SOFTWARE TOOLWORKS *(Pc)*


KING'S QUEST V
SIERRA *(Pc)*


SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE
LUCASFILM *(Atari St, Amiga, Pc)*


MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE
ELECTRONIC ARTS *(PC)*


DARK HEART OF UUKRUL
BRODERBUND *(Pc)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANIA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.



Golazo de Krisalis

MANCHESTER UNITED EUROPA

- KRISALIS
- Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, C64, AMIGA, ATARI y PC
- V. Comentada: AMIGA
- Simulador deportivo

Hace más de un año salió a la venta «Manchester United» y su éxito en el Reino Unido ha hecho que Krisales se decida a retocar el programa y ofrecer una nueva versión europea.

Siguiendo una costumbre habitual últimamente, este nuevo programa incluye, además de la opción de jugar al fútbol, la posibilidad de dirigir desde el despacho todos los entresijos monetarios y deportivos de nuestro equipo. Esta opción es una parte importantísima y muy cuidada del programa

El juego nos permite participar en una de las tres copas europeas, U.E.F.A., Campeones de Clubs y Campeones de Copa. Una vez elegido el idioma de los mensajes de pantalla, –que incluye el español–, pasaremos a la pantalla principal, en donde tendremos la oportunidad de cambiar las opciones del juego, examinar las características de la plantilla, ver sus estadísticas de juego, comprobar los resultados de otras competiciones,.

Al contrario que en «Kick Off» la perspectiva usada en «Manchester United Europa» está colocada desde una de las bandas del terreno de juego.Desde allí controlaremos al miembro del equipo que se encuentre más cerca del balón. Es posible hacer casi cualquier tipo de movimiento con nuestros futbolistas, porque el programa viene capacitado para ello y la respuesta al joystick es francamente buena. Remates de cabeza, jugadas al primer toque, efectos, tiros rasos o altos, etc, etc, todo está incluido. Incluso podremos hacer sustituciones, o ver un "replay" a diversas velocidades de la última jugada, en cualquier momento.

Y mucho cuidadito con el juego sucio porque en el caso de que le soltéis por lo "bajinis" una patada al contrario el árbitro puede, además de pitar la falta, incluso sacaros una tarjeta.

«Manchester United Europa» es un juego completamente nuevo. En él se nota una calidad, incluso en los menús, que poco a poco se va estandarizando en los programas dirigidos a un mercado más amplio que el del propio país donde ha sido creado el juego. Europa cada vez tiene menos fronteras, hablando de software, se entiende, y esta es la mejor forma de demostrarlo. *J.G.V.*



«Kick off» líder indiscutible hasta hace poco del género, ve como otros títulos empiezan a hacerle sombra.



Más que retomar el juego anterior Krisalis ha realizado un programa nuevo, mucho más interesante.

CONSEJOS y TRUCOS

- *No intentes arrebatar un balón a tus contrarios sino estás seguro de quitárselo. Un pequeño fallo haria que les propinases una patada en la espinilla y recibirías con seguridad una tarjeta.*
- *Para aprender la dinámica de los chuts pon el programa en modo de dos jugadores pero no dejes que nadie maneje el otro joystick. Sin rival no hay posibilidad de que te quiten el balón.*



RPG´s a todo pasto

OBITUS

- **PSYGNOSIS**
- Disponible: **AMIGA, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **RPG con Arcade**

Para aquellos que crean que de rol está todo dicho que se lo piensen dos veces y de paso vean el «Obitus», porque se llevarán una grata sorpresa al comprobar que están equivocados, ya que el último juego de Psygnosis rompe con los esquemas totalmente.

Pues sí, Psygnosis ha vuelto a sorprendernos, primero fue «Shadow of the Beast», después los «Lemmings» y ahora, en su primera incursión en el mundo de los juegos de rol, nos proporcionan un programa que nunca hubiésemos imaginado que pudiera existir. «Obitus» es una explosiva mezcla de RPG y el arcade más puro.

Los gráficos son muy buenos y claros, además de estar muy bien animados tanto en la parte de rol como en el arcade de metiéndonos de lleno en el personaje como si los dos fuéramos uno mismo.

El sonido es escaso, pero aun así merece una mención especial porque realmente está muy trabajado, tanto la música como los efectos sonoros. El único elemento negatico en este apartado son las voces digitalizadas, unos desagradables gritos que pretenden dar la sensación de estar matando al oponente, pero que nada tienen que ver con un grito de dolor

La parte de rol tiene muchas posibilidades, ya que al contrario que en otros juegos de este género no está dividido en áreas iguales, siendo además posible huir si no vamos muy bien de energía.

La parte arcade es muy similar en su desarrollo al «Shadow of the Beast»; un scroll horizontal con varios enemigos nos va desvelando los misterios que oculta el extenso laberinto. Está además muy lograda y sus posibilidades son múltiples.

Cientos de enemigos se cruzarán en nuestro camino para poner a prueba nuestra habilidad. Su variedad es increíble y encontraremos desde arqueros, magos y esqueletos, hasta otros ocultos tras los decorados o armados con catapultas, que nos pondrán en más de un aprieto.

Como es lógico esperar no sólo hay enemigos sino también algunos aliados que nos resultarán de gran utilidad dado que nos proporcionarán valioso material imprescindible en otros puntos del juego.

El sonido es realmente bueno, si suprimimos esas horribles voces antes mencionadas, y los gráficos están en la línea habitual de calidad que caracteriza a Psygnosis. Esto unido a la adicción que acompaña a las dos partes del juego y a la gran cantidad de opciones disponibles, nos lleva afirmar que «Obitus» es un gran programa. Un RPG en toda regla que abre un campo muy interesante y repleto de posibilidades, la mezcla de elementos arcade con puntos propios de rol.

M.E.P.


AMIGA

La combinación de secuencias arcade con elementos de rol rompe la tensión y provoca un incremento de la adicción.

AMIGA

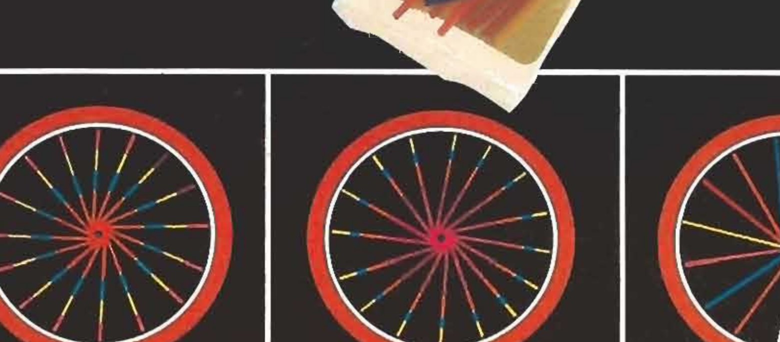
«Obitus» derrocha calidad por los cuatro costados. Gráficos, sonidos, argumento y desarrollo alcanzan un buen nivel.











Desesperante Desperado

DESPERADO 2



Una considerable falta de originalidad hace que esta segunda parte sea aún más simple que su predecesor.

A lo largo de dos fases plantaremos cara sin dudarlo a los cientos de enemigos que se suceden en pantalla.



En el salón, desde la barra, aguardaremos el momento de abrir fuego sobre quienes nos ataquen.



El excesivo número de enemigos de la primera fase hacen que sea casi imposible avanzar.

- **TOPO**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, MSX, PC**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **EGA, VGA**
- **Arcade**

Topo vuelve a la carga con la segunda parte de uno de sus juegos clásicos. «Desperado 2» nos traslada a la segunda mitad del siglo XIX, al antiguo Oeste americano, donde lo único importante era lo rápido que eras desenfundando tu Colt 45.

Esta segunda parte guarda muchas diferencias con su predecesora, por ejemplo, la acción ha pasado de ser contemplada a vista de pájaro a convertirse en un scroll lateral a lo largo de una calle en la primera fase del juego. De la parte superior de los edificios, de sus ventanas o frente a nosotros surgirán los secuaces del malo dispuestos a agujerearnos a la menor vacilación. La segunda fase nos traslada a un típico Saloon donde, apoyados en la barra, tendremos que estar ojo avizor para darnos la vuelta y disparar contra cualquiera de los personajes que intentan dispararnos por la espalda.

Realmente esto es todo lo que se puede contar de «Desperado 2», porque la verdad es que el día que los chicos de Topo programaron este juego no andaban muy finos. Primero por la simpleza del argumento y desarrollo, segundo por la poca calidad técnica lograda y tercero porque más de una vez ellos han demostrado que saben hacerlo mucho mejor.

Todos sabemos que un arcade no tiene porque ser complicado pero tampoco tan simple; o tan difícil, porque esa es otra, «Desperado 2» es desesperadamente difícil. Nada más comenzar te quedarás sin energía para dar más de dos pasos y si en un alarde de habilidad consigues alcanzar el segundo nivel podrás comprobar con tu propio joystick lo que no debes hacer si alguna vez programas un juego, o sea, crear un scroll brusco, dibujar gráficos regulares y... para qué seguir.

Topo ha dado un paso atrás en su carrera, tras el excelente «Zona 0» y el sensacional «La Espada Sagrada», «Desperado 2» resulta inadmisible. Ya nos han demostrado que saben hacerlo muy bien y también muy mal. Ahora sólo falta que se decidan por lo primero, nosotros por nuestra parte estamos dispuestos a darles un voto de confianza. Todo el mundo alguna vez da un traspiés y Topo Soft lo ha dado ya, esperemos que a partir de ahora caminen de acorde con los tiempos que corren y podamos felicitarles por sus nuevas producciones.

J.G.V.

LA PUNTUACION

ORIGINALIDAD
ADICCION
GRAFICOS
ANIMACION
SONIDO
DIFICULTAD

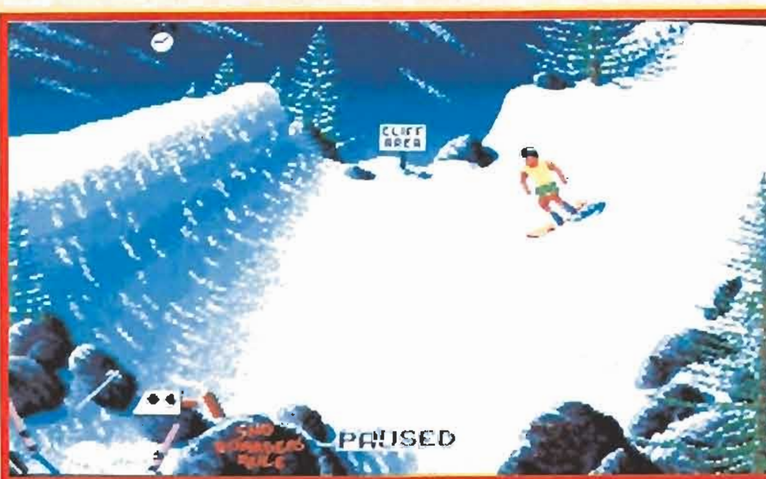
"Un juego simple que aporta poco al género del arcade."

Olimpiada playera

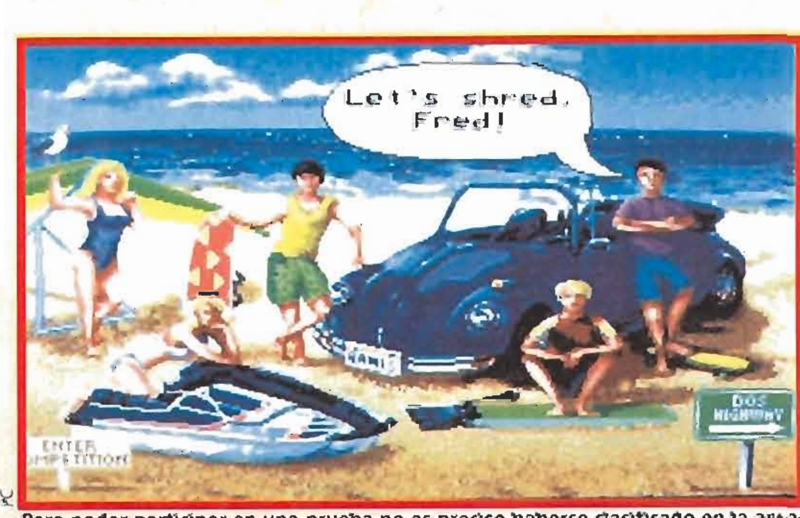
CALIFORNIA GAMES II

- Disponible: **PC**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **HERCULES, CGA, EGA,VGA**
- **Simulador deportivo**

Epyx nos tenía algo olvidados en los últimos meses; desde su aventura con el Lynx de Atari su producción para el resto de los ordenadores había descendido considerablemente. Por eso cuando llegó a nuestra redacción este programa hubo una verdadera conmoción para poder verlo. Ya lo hemos hecho y ahora nuestros expertos te darán su opinión. Continúa leyendo si quieres conocer a fondo: «California Games II».



Inéditas especialidades deportivas se suman a la intachable y larga trayectoria de Epyx en el terreno de los simuladores.



Para poder participar en una prueba no es preciso haberse clasificado en la anterior, pero hacerlo es siempre un interesante reto personal.

Si hay un tipo de juegos que gusten a todo el mundo estos son los deportivos. Hay programas de fútbol, de olimpiadas, de golf... e incluso de competiciones extrañas o particulares de algún que otro país.

Uno de los simuladores más conocidos, aunque ya tiene unos cuantos añitos, es el «California Games». Un programa que ha hecho famosos en todos los ordenadores el skateboard, el lanzamiento de frisbee o el surfing. Si Epyx tenía que conseguir un éxito para retomar su fama pasada, ¿qué mejor opción que revitalizar el juego que le lanzó internacionalmente?

Bajo el ardiente sol de California

«California Games II» es un compendio de cinco deportes diferentes: Hang Gliding, Skateboarding, Snow bowling, Jet surfing y Bodyboarding. Muchos "ing" que vamos a pasar a explicarte detalladamente.

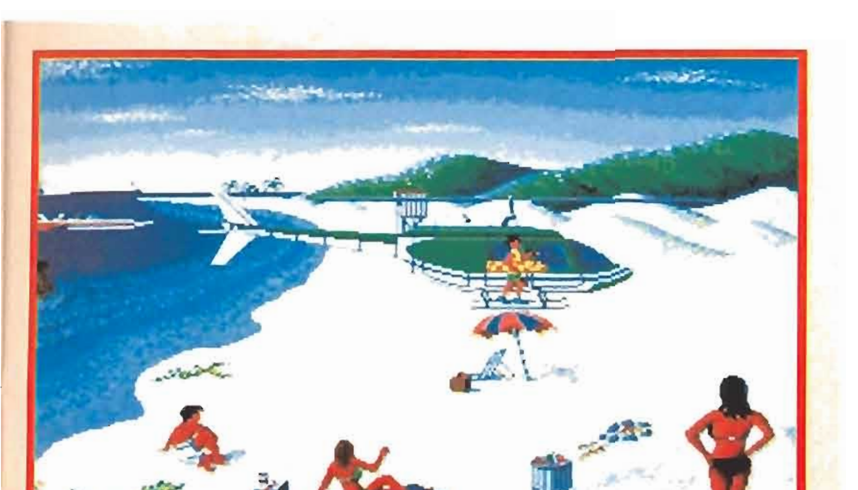
El Ala Delta, Hang gliding, nos sitúa ante un precipicio frente al mar, así que no os preocupéis demasiado de las caídas. La competición consiste en mantenerse en vuelo un tiempo determinado y conseguir volver al punto de partida, todo ello aprovechando las corrientes de aire y, si queremos puntos extra, realizando alguna que otra acrobacia.

El Skateboarding, deporte que seguro todos conocéis y más de uno practicáis, nos coloca dentro de una inmensa tubería que llega hasta el mar. Aprovechando sus empinadas paredes deberemos alcanzar la velocidad necesaria para poder llegar a su final, y por el camino, por qué no, hacer alguna que otra virguería para demostrar que en eso del skate somos unos auténticos maestros.

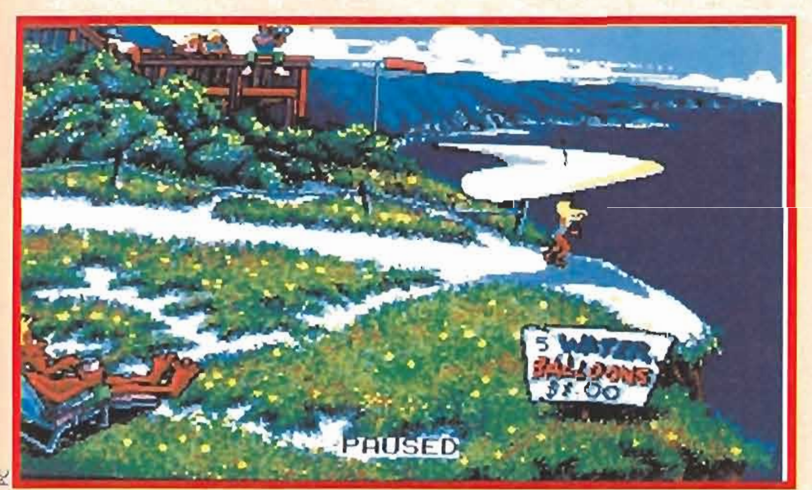
Aunque California sea famosa por sus playas, tampoco le faltan montañas nevadas y uno de los deportes que más pega últimamente por allí es subir en helicóptero hasta una pista cerca de la cima y arrojarnos con una especie de trineo para deslizarnos hasta que se acabe el hielo. Esto se denomina Snow bowling y quizás

CONSEJOS y TRUCOS

- *Vigila el indicador de viento cuando estés haciendo Ala Delta, es el que te marcará el momento preciso para lanzarte al vacío.*
- *Ya sabemos que eres un fanático de la velocidad pero no intentes coger la moto de agua más potente en la primera partida, tragarás idem.*
- *No pierdas la oportunidad de hacer todo tipo de virguerías sobre tu tabla de skate, verás como tu puntuación final aumenta considerablemente, porque quizás sea la prueba más sencilla para conseguir esa pequeña ventaja que te dará la victoria definitiva sobre tus colegas.*



La dificultad varía en cada prueba, pero se mantiene dentro de lo asequible a poco empeño que pongamos por nuestra parte.



Contemplar desde el aire la increíble costa californiana es todo un espectáculo que Epyx pone a nuestro alcance.

sea la prueba más peligrosa.

¿Qué todavía no habéis subido en una moto de agua? Pues ahora lo váis a poder hacer con una curiosa modalidad deportiva llamada Jet Surfing. En «California Games II» se os permitirá recorrer un circuito a vuestra elección con una potente moto de agua. Claro que tendréis que ser lo suficientemente hábiles como para no saliros de la zona marcada por las boyas y además manteneros sobre el sillín el tiempo suficiente como para terminar la competición.

El Bodyboarding es una especie de surfing pero que se realiza con una tabla más pequeña sobre la que no es necesario subirse. El truco consiste en colocarse sobre la cresta de la ola y agarrarse firmemente a la tabla, luego todo depende de vuestra habilidad para no estrellaros con los bañistas o las boyas.

Divertido, que no es poco

«California Games II» es un programa realizado básicamente con la idea de divertirnos y de pasar un rato compitiendo con los amiguetes. Al contrario que en otros juegos de deportes en los que cuando pierdes en una prueba no se te permite llegar a la siguiente, en éste podrás practicar y enfrentarte a tus competidores aunque no sea demasiado hábil, claro que tampoco obtendrás una buena posición en el ranking final, pero ¿no dicen que lo importante es participar? Pues eso.

En cuanto al aspecto técnico, Epyx no parece haber usado todas las posibilidades de la tarjeta VGA y se ha limitado a realizar una versión muy similar a la EGA pero esto tampoco quiere decir que el juego no posea buenos gráficos, muchas veces con dieciséis colores bien empleados basta para hacer vistosas pantallas y los grafistas de «California Games II» así lo han entendido.

Movimiento, sonido y demás, superiores a la media aunque sin llegar al delirio ¿eh?

«California Games II» nos propone unas horas de sano entretenimiento sin necesidad de salvar galaxias o realizar complicadas misiones intergalácticas, algo que es de agradecer, en vista de como están los tiempos. Si pretendes pasar un buen rato de relax bajo el ardiente sol de California ahora es el mejor momento, por algo Epyx son unos auténticos especialistas del género, no lo dudes.

J.G.V.



En busca del corazón negro

DARK HEART OF UUKRUL

- **BRODERBUND**
- Disponible: **PC**
- T.Gráficas: **HERCULES, CGA, EGA, VGA**
- **RPG**

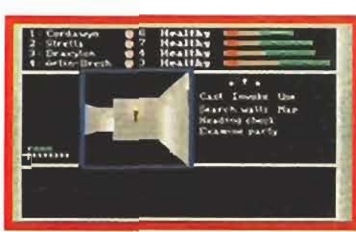
Si os parecieron buenos el «Bloodwych», el «Elvira» y el «Dungeon master», preparaos para disfrutar con éste nuevo juego que reune lo más importante de todos ellos. Broderbund ha creado un RPG que si bien a primera vista parece algo injugable tras unos minutos os parecerá una maravilla.

Un punto a favor de Broderbund es el colosal, fastuoso y tremendamente original sistema de creación de personajes, en el que no hay que hacer nada más que responder tal y como lo haría nuestro héroe en algunas determinadas situaciones de su pasado.

Los gráficos del juego son realmente buenos, y las escenas de combate están muy bien animados, provocando el asombro del jugador en algunas escenas cumbres. Además se han cuidado al máximo los detalles, cosa que se agradece en un RPG al no tener que volverse loco buscando una llave por todo el laberinto cuando resulta que hemos pasado cincuenta veces por delante de ella sin verla.



Las animaciones están muy logradas provocando la euforia del jugador en determinadas situaciones.



La ambientación conseguida, a pesar de la falta de sonido es increíble y el miedo puede palparse en el aire.

El sonido no es ni bueno ni malo, sencillamente brilla por su ausencia. Esto al principio no se nota, pero luego al avanzar el tétrico silencio es capaz de crispar los nervios al más pintado.

El desarrollo del juego está muy logrado metiéndonos cada vez más en el grupo de personajes para vivir las situaciones como si estuviéramos allí. Exite, como en otros muchos juegos de rol, la posibilidad de revivir a un personaje, aunque en este caso sale más rentable visitar el gremio para reclutar nuevos hombres creados por el ordenador.

«Dark Heart of Uukrul» es, en definitiva, un RPG que no tiene nada que ver con otros por si mismo, pero que analizado en partes es similar a muchos otros RPG's, a excepción de la parte correspondiente al sistema de creación de personajes que no tiene nada que ver con el de cualquier otro RPG y suprimiendo las incómodas cifras hasta que hemos respondido tal y como nuestro campeón lo habría hecho en esa situación. Muy recomendable.

M.E.P.



Mejorando lo inmejorable

ROAD & CAR
TEST DRIVE III ADD ON NUMBER 1

- **ACCOLADE**
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **EGA, VGA**
- **Discos de ampliación**

Accolade está consiguiendo algo que en el mundo del software sólo había logrado Microsoft. Si para los aficionados al vuelo informático cada nueva versión de «Flight Simulator» constituye una cita imprescindible, a los que nos apasionan los coches nos ocurre lo propio con cada edición del legendario «Test Drive».

Hace meses apareció la tan esperada tercera versión de este súper-programa y ya os comentamos en su momento que rompía con las anteriores llegando a cotas de calidad difícilmente superables. Nadie sabe si dentro de poco nos encontraremos con «Test Drive IV» pero de momento Accolade no parece habernos olvidado y nos ofrece la primera ampliación para su impresionante «Test Drive III».

«Road and Car» incluye un nuevo circuito, Cape Cod-Niagara Falls, y dos coches diferentes a elegir, el maravilloso Dodge Stealth R/T turbo y el rápido Acura NSX. Este disco de escenarios no sólo incluye estas novedades sino que se le han añadido nuevos vehículos con los que nos podremos encontrar en el recorrido y nuevos accidentes geográficos. Así más de una vez adelantaremos camiones, autocares o deportivos con impresionantes rubias al volante



Un nuevo circuito, diferentes obstáculos y sofisticados vehículos completan el clásico «Test Drive III».

Como podéis ver parece que lo inmejorable ha sido mejorado y si todavía no tenéis en vuestra programoteca «Test Drive III» ahora es el momento de conseguirlo junto al disco de escenarios, seguro que no os defraudarán ninguno de los dos. ¿Para cuándo otro "añadido" más? ¡Qué pase el tiempo rápido, por favor!

J.G.V.





Batallas en la antigüedad

COHORT: FIGHTING FOR ROME

- **IMPRESSIONS**
- Disponible: **ATARI ST, PC, AMIGA**
- V. Comentada : **AMIGA**
- **Estrategia**

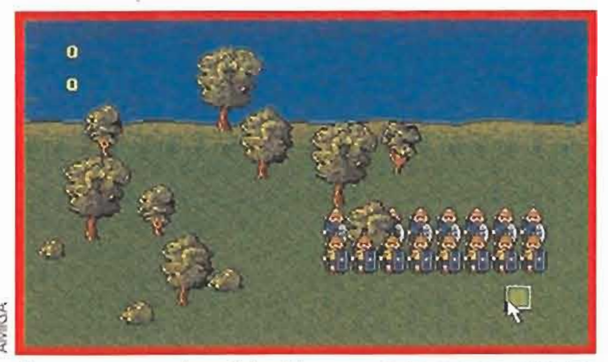
Impressions es una compañía de software dedicada principalmente a la producción de juegos de estrategia, un género en teoría dirigidos a una selecta minoría, pero que poco a poco se va abriendo su lugar y que cuenta con un importante grupo de incondicionales.


Respetando los esquemas de un wargame clásico «Cohort» aporta como novedad un aspecto muy innovador.


Las amplísimas posibilidades del programa en el apartado de las batallas prolonga la vida de «Cohort»



Los textos en pantalla han sido traducidos a nuestro idioma, pero es el manejo por iconos el más habitual.


Aunque parezca increíble el juego cuenta con muy buenos gráficos animados.



Lógicamente la adicción depende directamente del grado de interés que depierten los juegos de estrategia.

Existe un modo rápido de juego que muestra directamente el resultado de las batallas.


El sistema de órdenes es algo confuso, pero poco a poco es posible dominarlo sin muchas dificultades.

En una primera aproximación a este «Cohorts», –el juego para más señas no ha sido programado por el mismo equipo que se ocupó de «Rorke´s Drift» su anterior y no muy afortunada incursión en el género de la estrategia–, probablemente lo que más llame la atención sea el apartado gráfico; las fotos de su caja invitan a pensar que se han cuidado al máximo los detalles, cosa bastante sorprendente en los juegos de este tipo. La cosa promete.

Un wargame típico

Nos encontramos ante un wargame clásico. Nada de peliagudas decisiones diplomáticas o de mantener la moral del país alta: simplemente llevamos un ejército (de legiones romanas) y debemos apañárnoslas con él para derrotar al enemigo sobre un terreno concreto. Así, el juego transcurre en tiempo real con nosotros deteniendo la acción, de cuando en cuando, para dar órdenes a nuestras tropas, y luego reanudar el combate.

Nuestras unidades están representadas por muñequitos impecablemente realizados y con un colorido inusual en esta clase de juegos. Respecto a las órdenes que podemos dar, éstas no son excesivamente numerosas, pero tampoco hacen falta más.

Podemos indicarles que se muevan, ataquen, disparen proyectiles (si tienen armas adecuadas), que vayan más o menos deprisa y que cambien de formación si así lo deseamos.

El sistema para dar las órdenes es, en principio, algo lento y confuso, si bien ya se sabe que con paciencia y una caña... Sin embargo, si que me gustaría comentar un pequeño detalle negativo: al dar órdenes de movimiento hay que decir dónde queremos que las unidades vayan. Para ello fijamos una crucecita blanca en el punto destino. Lo malo es que esa cruz no se puede colocar en cualquier parte del terreno, sino sólo en una parte de la pantalla.

Esto significa que no podemos fijar recorridos largos y despreocuparnos por completo: deberemos estar pendientes de cuando se para la unidad para volver a ponerla en movimiento.

Preparativos para una batalla

Los tipos de unidades posibles son siete: infantería ligera, media y pesada; caballería ídem, y arqueros. Cada clase tiene sus características, acordes lógicamente con su nombre, por ejemplo, la caballería ligera es más rápida que la pesada pero con menos poder de carga.

He hablado del desarrollo de la batalla, pero todavía no de cuáles podremos disputar. En este apartado el juego puntúa muy alto, ya que sus amplísimas posibilidades hacen que tenga una vida útil mucho mayor que otros programas del género.

Se nos permite elegir entre cuatro decorados diferentes para desarrollar el combate: campo abierto, el puente, defensa del acantilado y terreno montañoso.

Una vez elegido el campo de batalla pasamos a la confección de los ejércitos, tanto el que será controlado por nosotros como el enemigo. Nosotros tomamos parte directamente en el diseño de los mismos, pero estaremos sujetos a unos límites fijados por el juego, que no nos permitirán, por ejemplo, ponernos 1500 unidades y al enemigo sólo media. También se puede hacer aleatoriamente.

Por supuesto, al crearlos elegimos el número de unidades de cada tipo que tendrán ambos ejércitos, en función de la estrategia empleada posteriormente.

Por último, podremos optar por combatir en uno de los escenarios prefijados en el juego. Hay veinte y vienen descritos en fichas aparte de las instrucciones, con algunas pistas de cómo deberemos intentar ganar la batalla, o sea, para darnos una idea de la estrategia a usar.

Ya solamente queda comentar un poco otras opciones del menú durante el desarrollo de la batalla. Podremos grabar y cargar partidas, consultar el mapa total o ver las estadísticas de unidades perdidas en cada momento. Además, podremos fijar si queremos que nuestras órdenes vayan sólo a unidades o a grupos de las mismas, para tener que dar menos. También podremos acelerar el desarrollo de la batalla.

Todo el manejo de opciones y órdenes a unidades es muy sencillo y se hace con el ratón.

Nuestra opinión

Los gráficos son bastante mejores que los usuales en los juegos de estrategia: es casi como jugar con miniaturas en casa. Y si esto ocurre con los gráficos, imaginaros con el movimiento, que es además animado. Teniendo en cuenta que normalmente sólo mueves fichas en este juegos...

También, sorprendentemente, hay efectos sonoros. Su mayor efecto es poner nervioso al jugador, que escucha por todos lados choques de acero y acaba pensando que sus unidades están luchando cuando están a gran distancia del enemigo. Luego poco a poco te acostumbras, pero el sufrimiento sigue.

Respecto al desarrollo y escenarios del juego no se puede decir que haya nada nuevo. El programa es tan adictivo como pueda serlo uno de estrategia. Hace falta paciencia para dar órdenes a todas las unidades sin ver nada en movimiento, y también se tarda mucho en ver los resultados de batallas entre las mismas.

La opción de acelerar el juego le quita encanto, pues no nos permite contemplar el desarrollo de la lucha sobre el terreno, y sólo nos informa de las bajas, bien por aniquilación o deserción. Sorprendentemente, hay opción de idioma español lo cual es un tanto a su favor, pero tampoco hay tantos mensajes escritos durante una batalla, dado que todo está representado por iconos.

No encontramos ante un típico wargame clásico, de colocar y mover figuritas sobre un terreno para acabar con el contrario. Eso sí, está aderezado por buenos gráficos y se han cuidado aspectos secundarios en otras producciones del género.

No obstante, creo que interesará principalmente a los fans de la estrategia, aunque nunca es demasiado tarde para intentar adentrarse en otros territorios desconocidos. ¿Te animas?

F. H. G.



THE JAMES BOND™ COLLECTION

007

LA ESPIA QUE ME AMO
James bond vuelve en una clásica carrera de acción contra el tiempo para salvar al mundo del peligroso y poderoso loco Karl Stromberg. Con disparos especiales de estilo arcade, acción de múltiples niveles y códigos secretos que deberás descifrar.

PANORAMA PARA MATAR
Ahora tienes la oportunidad de pilotar helicópteros, conducir tanques articulados, realizar peligrosos saltos en paracaidas y esquí acuático sólo con los pies.

VIVE Y DEJA MORIR
El informe de M era simple: "Encuentra a Mr. Big, y no vuelvas hasta haberlo conseguido".Q te ha confiado su último juguete: la motora más rápida y peligrosa jamás construida.

DOMARK

DISPONIBLE EN: C64, SPECTRUM, AMSTRAD, AMIGA y ATARI ST

DINAMIC 92: CINCO ESTILOS DE VIDEOJUEGOS EN LA COLECCION MAS COMPLETA DEL AÑO

THE DINAMIC '92 PACK

EH-PE
EXTRA HIGH PLAYABLE ENTERTAINMENT

NARCO POLICE
HAMMER BOY
TEMPLOS SAGRADOS
MEGAPHOENIX
G. P. MASTER

Disponible en: C- 64, SPECTRUM, AMSTRAD, MSX, AMIGA, ATARI Y PC



ARCADE ESTRATEGIA: NARCOPOLICE.
Combina la acción más trepidante en la pantalla con un planteamiento estratégico que podrás controlar desde tu terminal portátil.



SHOOT'EM UP: MEGAPHOENIX.
Un clásico de las máquinas recreativas en su versión de los 90





SIMULADOR DE HAND HELD: HAMMER BOY.
Un juego dinámico y 100% adictivo basado en las máquinas HAND-HELD. Nuestro personaje tiene que convencer a sus enemigos de que no entren en su fortaleza.



AVENTURA GRAFICO-CONVERSACIONAL: LOS TEMPLOS SAGRADOS.
El simpar aventurero Doc Monro, debe atravesar los templos de TULUM y COBA en busca de la ciudad sagrada de CHICHEN ITZA.





SIMULADOR DEPORTIVO: ASPAR GT MASTER.
Todo el campeonato del mundo de motociclismo, todas las técnicas reales de pilotaje. Imagínate sobre tu moto compitiendo contra otros doce expertos pilotos.



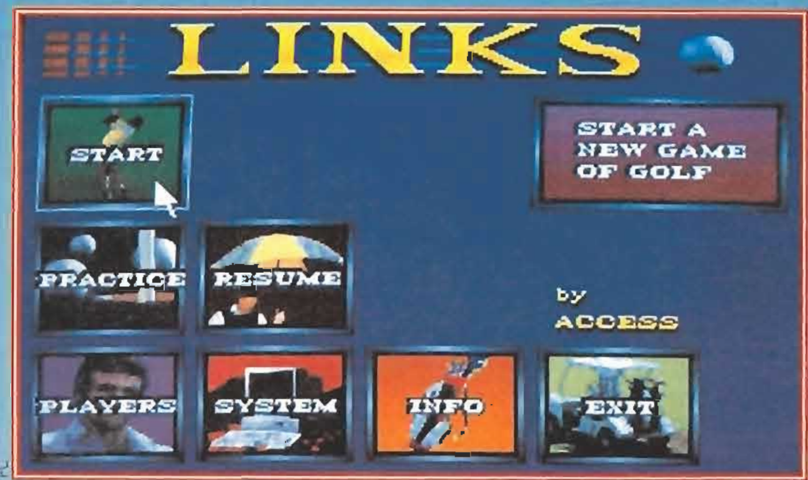




DRO SOFT
Moratín 52, 4º drcha. - 28014 Madrid
Telf (91) 450 89 64

LINKS

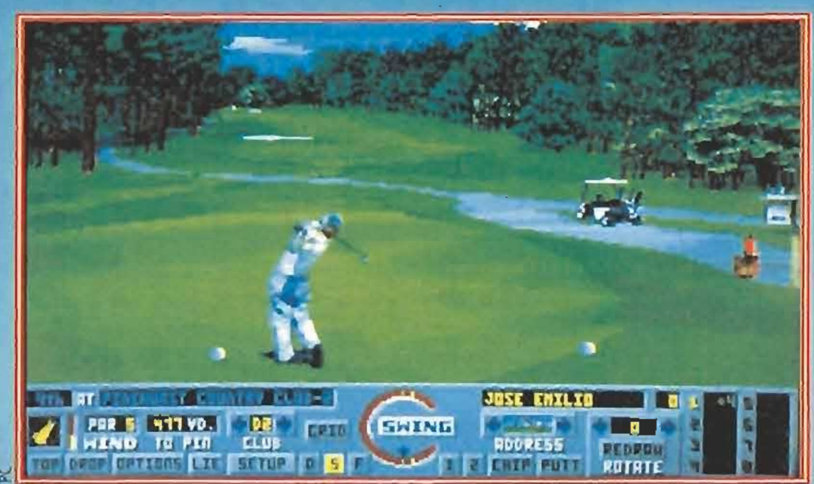
Si eres uno de los muchos aficionados que siguen de cerca la evolución de los juegos de golf estás de enhorabuena, porque Access Software, que ya nos sorprendiera con «Crime Wave», va a deleitarte con el mejor simulador aparecido hasta el momento para este elitista deporte. Tal vez nunca llegues a convertirte en un Ballesteros o un Olazabal, pero la diversión la tienes asegurada...



PC

En el menú principal del programa se encuentran reflejadas las principales opciones que te permiten configurar el juego de acuerdo con las capacidades de tu ordenador, así como alterar diversas condiciones de la partida a disputar, tales como el número de jugadores o sus características. También encontramos una utilísima oportunidad para practicar con los diferentes palos y, cómo no, una inestimable opción para recuperar las partidas que previamente hubiésemos salvado en disco. Por último, pulsando en START, podremos acceder al campo y empezar la partida.

Gracias a la extraordinaria calidad de sus gráficos, «Links» alcanza un grado de realismo sencillamente increíble.



PC

Un buen drive de salida resultará del todo imprescindible para comenzar el hoyo con buen pie: mejor es no arriesgar, sacrificar unos cuantos metros, y asegurarnos de que nuestra bola quede perfectamente situada en la calle.



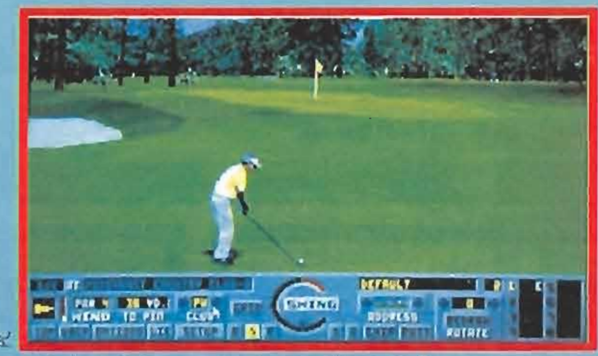
PC

El juego ha sido pensado para que periódicamente aparezcan sucesivos discos de expansión con nuevos campos, como "Pinehurst", incluido gratuitamente en la edición española del programa.



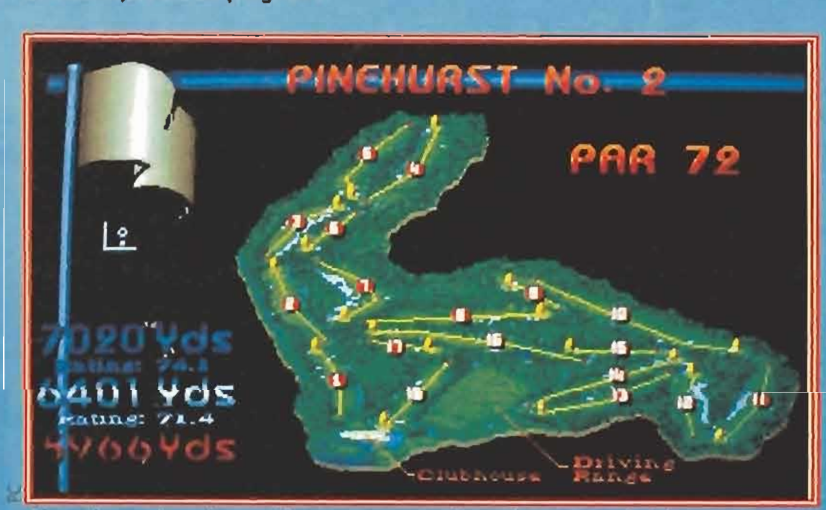
PC

En cualquier momento de la partida, y pulsando sobre el icono TOP, accederemos a una vista tridimensional aérea del hoyo en que nos encontramos, lo cual nos permitirá perfectamente calcular la distancia de nuestra bola a cada uno de los diferentes obstáculos y al green.



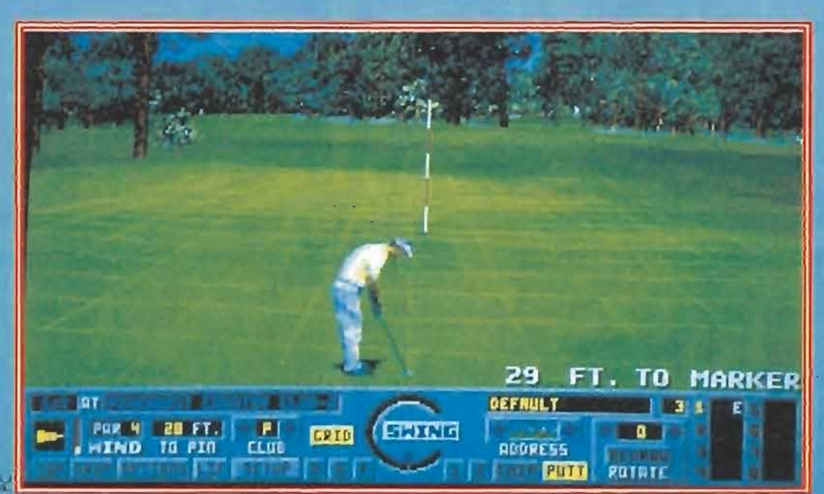
PC

Sólo la práctica nos hará poseedores de la experiencia necesaria para decidir con acierto el palo, la fuerza y la dirección necesarios para realizar un buen golpe de aproximación al green. No deberemos descuidar factores tan importantes como la fuerza y la dirección del viento.



PC

Al comienzo de cada partida se nos mostrará un plano general del campo con sus 18 hoyos, en el que por primera vez podremos observar su trazado y sus diferentes obstáculos, como bunkers, árboles o trampas de agua.



PC

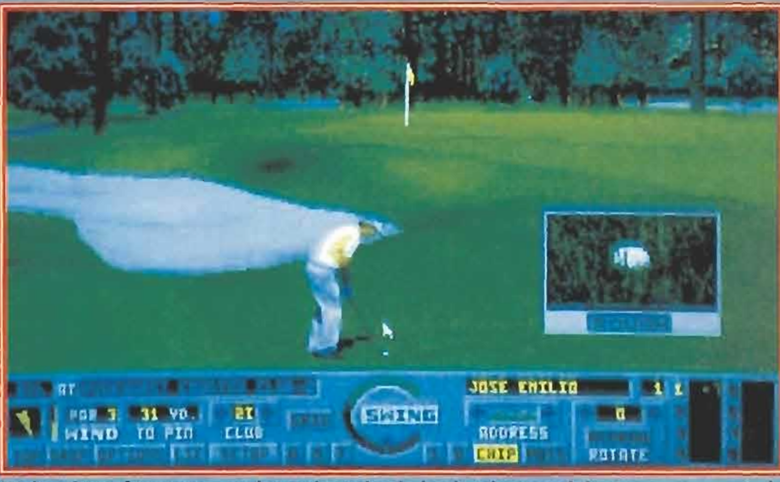
Nos encontramos ante el momento más delicado de cada hoyo: tratar de embocar la bola con un buen putt. Los factores que debemos controlar son dos principalmente, por una lado la fuerza del golpe de forma que ni nos quedemos cortos ni nos pasemos, y por otro, direccionar la trayectoria de la bola teniendo en cuenta las caídas del green, fácilmente observables -como se aprecia en la imagen- haciendo uso de la opción GRID. Hay que tener en cuenta que un putt cuesta abajo requiere menos fuerza en el golpe que uno cuesta arriba.

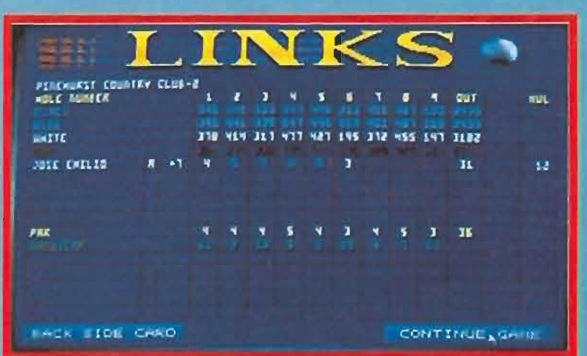
Todas las posibles situaciones que pueden acontecer en el transcurso de un partido de golf, se encuentran perfectamente reflejadas.



Sólo con la práctica descubriremos la forma correcta de emplear cada palo, dependiendo de la situación de la bola en el campo.


A diferencia con la mayoría de los juegos de golf, en los que una vez que hemos golpeado la bola nos tendremos que contentar con el resultado obtenido, «Links» nos permite repetir una y otra vez nuestras acciones –haciendo uso de los Mulligans–, hasta que demos con el golpe perfecto. Eso sí, en nuestro tarjeta quedará constancia del número de veces que usamos está opción para que no podamos engañar a nuestros rivales con resultados dignos del mejor de los campeones.

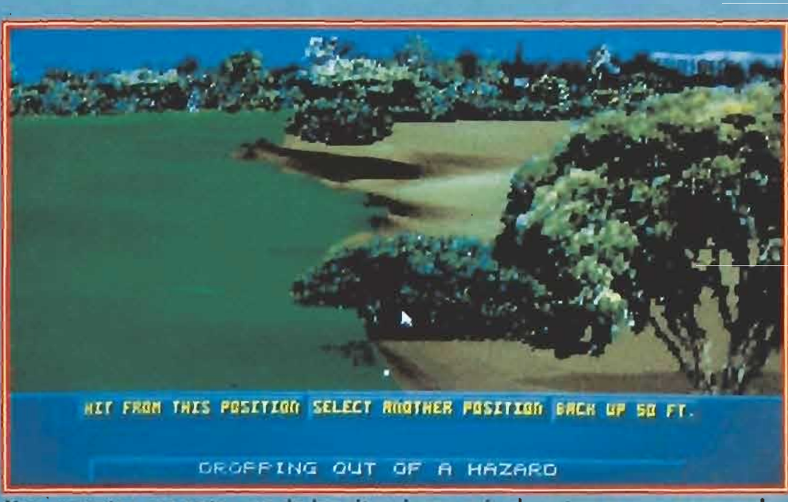

De la misma forma que en los golpes desde los bunkers se debe tener en cuenta lo hundida que esté la bola en la arena, cuando intentemos realizar un golpe desde el rough (es decir, desde las zonas que rodean la calle del hoyo), es conveniente observar la altura de la hierba y la situación de nuestra bola en ella, dado que en caso de que esté muy cubierta y no podamos realizar un golpe limpio, esto influirá muy directamente en la dirección y fuerza con que la bola saldrá despedida.



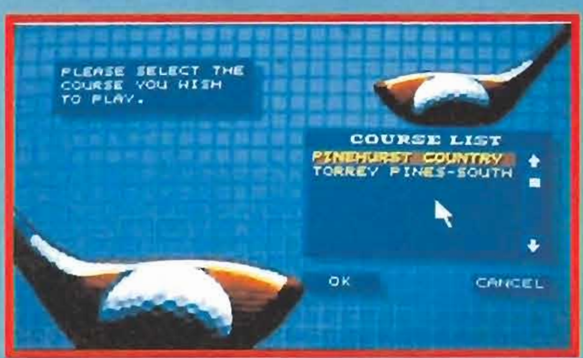
En nuestra tarjeta quedará perfecta constancia del número de golpes que empleamos para embocar la bola en cada hoyo. Si realizamos uno menos de los que exige el par obtendremos un birdie, y si son dos un eagle; si por el contrario damos un golpe de más se nos penalizará con un boogey o con un doble boogey si son dos. Nuestro objetivo será por tanto siempre tratar de restarle golpes al campo, es decir, mantenernos por debajo del par.



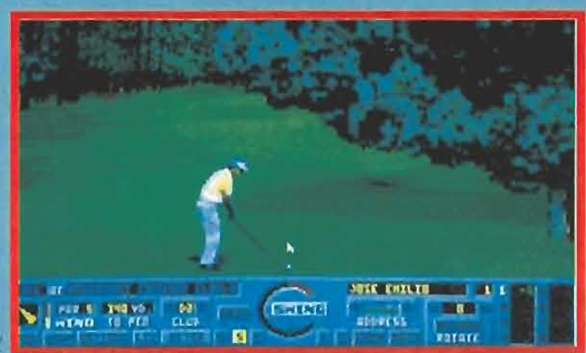
Accediendo en el menú principal a la opción PLAYERS seremos trasladados a esta pantalla, en la que además de poder alterar los nombres y el nivel de juego de cada participante, podremos seleccionar un total de trece palos de entre los veinte que se nos ofrecen, teniendo en cuenta que debemos elegir un repertorio adecuado para hacer frente a todo tipo de situaciones, incluidas las más comprometidas, como salidas de bunker o golpes desde el rough.

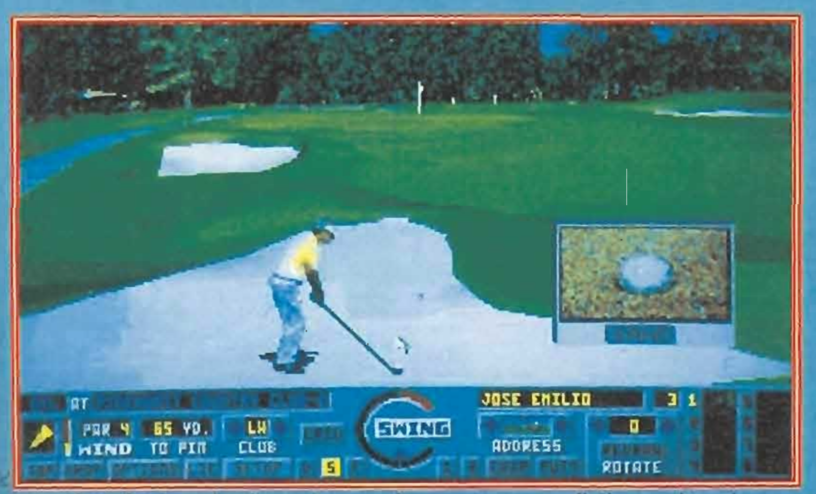


Nos encontramos ante una de las situaciones más desastrosas que nos pueden acontecer durante el desarrollo de un partido: después de un drive defectuoso, nuestra bola ha ido a parar a una zona desde la que no se puede jugar. La penalización de un golpe será inevitable, pero ahora contamos con varias posibilidades realizado el correspondiente drop: jugar la bola desde esta posición, desplazarla ligeramente o retrasarla cincuenta pies. Una vez más sólo la experiencia te permitirá determinar la decisión correcta en este momento tan trascendental.



Aunque el hecho de que los sucesivos discos de expansión, nos permiten una constante renovación del juego, añada un interés extra al programa, lo cierto es que pese a todo se echan en falta algunos detalles, como que el ordenador se encargase de controlar a nuestros rivales o la inclusión de diferentes modalidades de juego, que dotasen aún de mayor variedad a un simulador que por lo demás es uno de los más completos editados hasta la fecha.


Las posibles situaciones que un golfista debe acometer durante el desarrollo de un partido están perfectamente reflejadas en «Links»; valga como ejemplo esta imagen, en la que el jugador se enfrenta a un doble problema, causado por el árbol que está ante él. Por un lado el golpe se debe realizar a ciegas, es decir, sin ver la localización exacta del green, y por otro, contamos con la desventaja de no poder elevar la bola, por riesgo a que choque con las ramas.



Los golpes desde un bunker –o trampa de arena, como prefiráis– resultan siempre comprometidos, pues en ellos debemos controlar una gran cantidad de factores para realizar un buen golpe. Para empezar, hay que tener muy en cuenta lo hundida que esté la bola en la arena, circunstancia fácilmente observable en el pequeño recuadro que se aprecia en la imagen y que se activa haciendo uso de la opción LIE. Es siempre conveniente hacer uso del SAND WEDGE, aunque hay que tener en cuenta que usemos el palo que usemos, la bola recorrerá menos metros de lo que lo haría en caso de que la golpeásemos desde la calle.

La fluidez con la que el programa se desarrolla, depende de forma directa de la velocidad de proceso de nuestro ordenador.

Nuestra Opinión

- **ACCESS SOFTWARE**
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **Simulador deportivo**

Si os tomáis la molestia de leeros detenidamente las instrucciones de «Links», descubriréis un apartado destinado a contarnos algunos de los procesos que se invirtieron en la realización del juego. En él figuran datos tan reveladores como el hecho de que los campos de golf fueron filmados con cámaras de vídeo o que se tomaron más de 500 fotografías aéreas para obtener una perfecta semblanza de su topografía.

Este despliegue de medios, aunado a una excelente labor de programación, han dado como fruto lo que nos atrevemos a calificar como el mejor programa de golf realizado hasta el momento, por número de opciones, por facilidad de manejo, por realismo, por calidad gráfica y por estar pensado hasta en sus más mínimos detalles para permitirnos disfrutar de este apasionate deporte al máximo.

La presentación del campo es tridimensional, y cada vez que nos desplazamos a una nueva zona del campo podremos observar como ante nosotros – con una velocidad directamente proporcional a la de nuestro microprocesador– se dibujan los diferentes gráficos, cuya vistosidad, gracias a las posibilidades de la VGA, alcanza cotas increíbles.

Los poseedores de tarjetas sonoras descubrirán que algunas compañías empiezan a esforzarse en sacarle rendimiento a estos poderosos accesorios, y conseguirán gracias a una perfecta ambientación sumergirse por completo en el desarrollo de un auténtico partido de golf.

En resumen un juego espectacular y perfecto como pocos, que sólo cuenta con la desventaja de requerir un ordenador bastante potente para correr con una fluidez adecuada.

J.E.B.



El sello Velocity Development Corporation, presenta la continuación del programa «Jetfighter», superando ampliamente todas las previsiones sobre la calidad de este nuevo producto. Los adictos a las peripecias aéreas están de enhorabuena, con la entrada en el mundo de los simuladores, de los nuevos aviones ATF(Advanced Tactical Fighter).

JETFIGHTER II

- **VELOCITY**
- Disponible: **PC**
- V.Comentada:**PC**
- T.Gráficas:**CGA,EGA,VGA**
- **Simulador de vuelo**

Lo primero que llama enseguida la atención en este estupendo simulador, amén de sus magníficos gráficos, es que de alguna manera, se ha conseguido reducir al mínimo la complejidad de los controles del avión.

Un cómodo sistema de menús permite no sólo elegir al principio de cada misión las opciones y características deseadas, sino modificarlas en cualquier momento de la batalla.

A ello hay que unir el hecho de que el manejo de la aeronave se efectúa de una manera bastante simple, por no decir casi intuitiva, con lo que se consigue eliminar el principal inconveniente de todos los buenos simuladores de vuelo, que no es otro que su excesiva dificultad de funcionamiento. Gracias a esto «Jetfighter II» gana en adicción en relación con otros programas de similares planteamientos y objetivos.

El segundo factor que distingue a este programa del resto de los representantes del género, es el hecho de ser además de un simulador, una completa aventura de acción, mezclada con un juego de estrategia, lo que prolonga considerablemente la duración del programa.

Partiendo del menú principal, nos encontraremos tres opciones de juego que son las siguientes: Vuelo libre, Misiones de combate y la Aventura propiamente dicha. Cada una de ellas merece un pequeño comentario independiente, ya que aunque están interrelacionadas permiten abordarlas independiente y progresivamente a medida que dominamos el juego.

VUELO LIBRE

Este es lógicamente, el primer capítulo que debemos dominar con total soltura si pretendemos conseguir algún objetivo. Al comienzo haremos unas selecciones que nos delimitarán la hora del día en que queremos practicar, el número de aeronaves enemigas que somos capaces de hacer frente, el lugar desde donde queremos aterrizar o despegar, y, por supuesto, el modelo de avión que vamos a pilotar.

Es posible elegir entre el F-14A Tomcat, el F-16 Fighting Falcon, el F/A-18 Hornet, y una pequeña *maravilla* como el F-23 Black Widow, perteneciente a la nueva generación de Cazas de Táctica Avanzada. Este último aparato reemplaza al mítico F-15 *Eagle*, lo que supone un serio hándicap a la hora de exigirle resultados.

En cualquier caso, el Black Widow cumple a la perfección todas las exigencias. Capaz de ser armado poderosamente, cuenta con un gran radio de acción, incorpora las últimas técnicas anti-detección por radar, y utiliza unas sofisticadas técnicas de vuelo y aterrizaje. Todo ello lo convierte en el luchador del futuro, y no será nada raro que durante muchos años, ningún aparato de combate enemigo pueda soñar en "tocar" a este espléndido prototipo.

La primera maniobra a la que nos enfrentaremos es, por supuesto, el despegue. Generalmente no reviste mayor complicación, salvo que lo hagamos desde un portaaviones, donde la pista es bastante limitada.

En esencia se trata de quitar los frenos, activar la potencia al máximo, y una vez conseguida la velocidad necesaria, elevar el morro hasta ir ganando altura. Luego, recogemos el tren de aterrizaje, y ya estamos en el aire. Este será un buen momento para, además de practicar todo tipo de piruetas, maniobras e incluso saltos de emergencia, ver las posibilidades de visión que nos reserva el programa.

Además de ver el desarrollo del vuelo desde el interior de la cabina, podemos salir a una visión exterior, desde donde contemplar las piruetas resultará mucho más agradable. Mediante las teclas adecuadas, podemos rotar en todos los planos y ángulos de visión imaginables, hasta encontrar el deseado. Cuidado aquí, porque la sensación es tan real que podríamos sentir algún pequeño mareo.

PC

Este programa, en ningún caso, se puede considerar un simulador más, su calidad es excelente.



PC

El escenario donde transcurren nuestras aventuras está surcado por ciudades estadounidenses.



PC

La elección del armamento es una de las partes más importantes de cualquier simulador de combate.

PC

Aquí estamos en plena pista de despegue, preparados para cualquier eventualidad.

Controlada la navegación aérea, efectuaremos también la selección entre el armamento con que contamos, y algunos disparos de práctica.

Ahora habrá llegado el momento de empezar con la maniobra más difícil: el aterrizaje. Despegar con el avión y hacer con él alguna "figura" en el aire no es nada reservado a mentes privilegiadas, pero aterrizar es otro asunto.

Los movimientos en esencia son: bajar el tren de aterrizaje, reducir la altitud y la velocidad gradualmente. Hacer que la potencia baje a un 40% en la aproximación final y elevar ligeramente el morro para alcanzar un ángulo de ataque entre 5 y 8 grados. Luego solamente queda posarnos suavemente.

A todo lo anterior hay que añadir "pequeños" detalles como acertar con la pista de la base de destino, aproximándonos a ella con la necesaria dirección, y si estamos en un portaaviones, habrá que multiplicar por cien la dificultad de la maniobra.

En este complejo capítulo, no obstante, viene en nuestro auxilio la técnica más avanzada.

Además de aterrizar de una forma visual, contamos con el Sistema de Aterrizaje por Instrumentos (ILS), que nos presenta en el HUD (centro de la pantalla de datos del avión), dos barras de puntos en sentido vertical y horizontal. Mantener centradas estas dos barras conseguirá colocarnos alineados a la pista, y con el ángulo de incidencia adecuado para aterrizar.

Volver a la base de partida desde cualquier punto no será difícil usando el INS (Sistema de Navegación Inercial), que nos sitúa un pequeño cursor sobre el indicador del rumbo en la cabina. Girar la nave hasta que ese indicador esté centrado nos permite volver sin ninguna complicación al punto donde iniciamos la aventura.

Combinar estos dos modernos sistemas adecuadamente, nos convertirá las maniobras más complicadas en pura rutina. Como véis este «Jetfigther 2» parece adecuado a cualquier nivel de juego.

MISIONES DE COMBATE



Una de las curiosidades más interesantes de este juego es poder ver el avión desde cualquier ángulo.



Con una simple tecla tendremos la oportunidad de mirar hacia los lados de la cabina del piloto.

A estas alturas podemos decir que sabemos pilotar nuestro caza a un nivel más que aceptable. Es, por tanto, hora de entablar batalla aérea contra un enemigo, aprendiendo a usar los sistemas de combate, y, cómo no, las formas de evitar ser detectado.

Existe una biblioteca de misiones de combate en la que podremos optar entre 130 diferentes de variados niveles de dificultad. Seleccionada una y leídas las intrucciones sobre cómo realizarla, elegiremos el caza más adecuado y el armamento que más se adapte a las peculiaridades del "trabajo" que vamos a hacer.

Podemos efectuar misiones aire-aire, como interceptación de misiles disparados contra nuestras posiciones o destrucción de aparatos enemigos en vuelo hacia nuestras posiciones. También efectuaremos misiones aire-tierra, bombardeando objetivos seleccionados de acuerdo con las órdenes del alto mando.

En los dos tipos de misión contamos con el apoyo de un sistema electrónico que nos localiza el blanco, y que nos permite dirigirnos hacia él con todas las garantías de éxito.

De todas formas, éste sería el lado ofensivo del ataque. En más de una ocasión nos tocará ser blanco al enfrentarnos con un enemigo peligroso, y entonces tendremos que hacer uso de las maniobras evasivas o las contramedidas.



Incluso no te resultará, con un poco de práctica, difícil aterrizar en una de las pistas de las bases aliadas.

Las primeras son movimientos bruscos que nos permiten tomar ventaja contra nuestro atacante, al situarnos en una posición desde la que pasaremos de ser cazados a cazadores. Las contramedidas son sistemas de defensa con los que cuenta nuestra aeronave y son de tres tipos:

– Suelta de partículas metálicas que sirven de señuelo para los misiles guiados por radar.

– Lanzamiento de bengalas, que confundirán a los misiles guiados por infrarrojos.

– Contramedidas electrónicas que confunden a los misiles que nos persiguen, cuando intentan "enganchar" nuestro blanco.

COMPLEJIDAD SIMPLIFICADA

LA AVENTURA



Hay varios tipos de avión diferentes en los que podremos volar. En esta foto podéis ver un F-14 Tomcat preparando un picado hacia un objetivo terrestre.

Terminados los capítulos de vuelo libre y misiones de combate, nuestro nivel de pilotaje estará ya a a la altura de un auténtico "Top-Gun", así que no falta nada para nos internemos en el combate que tendrá como objetivo liberar territorios de nuestro país. El Sur de California ha sido invadido (esto sucedió en «Jetfighter») y es en la actualidad un territorio ocupado.

Elegiremos entre una serie de misiones de ataque y defensa, que producirán un desplazamiento hacia adelante o hacia atrás de las líneas ocupadas por el enemigo, en función de nuestra efectividad en la batalla. Culminar con éxito una serie de misiones, nos desplazará hacia otra Zona de combate. Nuestro objetivo final será pues, expulsar al enemigo de nuestro territorio, infringiéndole en esa derrota el mayor daño posible, para evitar que en el futuro vuelva a plantearse atacar nuestro país.

Nuestra Opinión



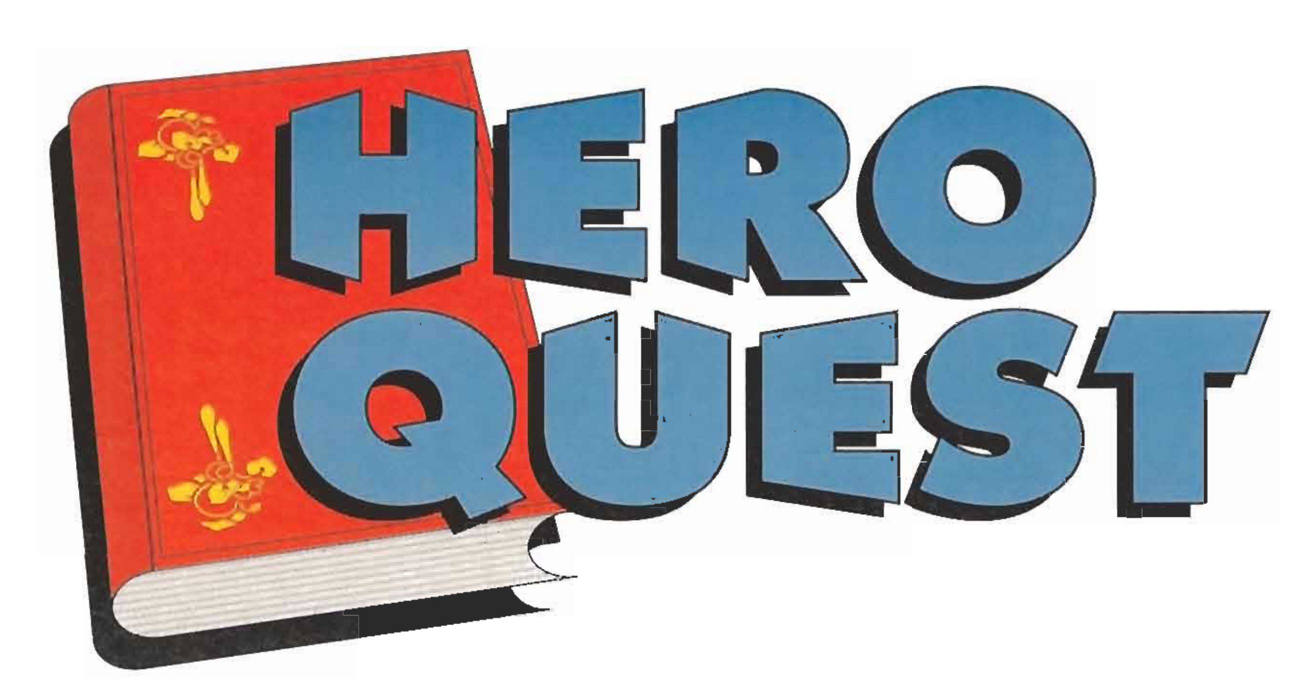
"Jetfighter II" programa que no debe olvidar ningún buen aficionado a los simuladores.

Hay programas en los que es necesario profundizar para apreciarlos, y programas que nada más verlos comunican una fuerte sensación de calidad. «Jetfitghter II» se encuadra por derecho propio en este segundo apartado.

Estupendos gráficos con 256 colores en VGA, unos efectos de sonido cuidados al detalle, y una gran variedad de misiones, aportan todos los ingredientes necesarios para conseguir destacar en el ya algo saturado universo de los simuladores de vuelo. Te lo recomendamos sin dudar.

D.G.M.







Muchas son las sorprechas que nos reserva esta edición informática de uno de los RPG's que más popularidad ha cosechado en los últimos tiempos.

Uno de los juegos de tablero que más éxito ha obtenido últimamente es, sin duda, el «Hero Quest», publicado en nuestro país por la casa MB. Su éxito se debe a la excelente reproducción de un juego de rol, con unas reglas simplificadas al máximo para que pueda disfrutarse rápidamente de él sin tener que leer un par de enciclopedias. Gremlin no ha dudado en coger la licencia del mismo y transformarlo al ordenador.

Así, que nadie se engañe, nos encontramos ante la conversión del juego de tablero al ordenador. Quiero con esto decir que no es un juego de rol de los que estamos acostumbrados a jugar y ver normalmente. Es, más bien, un juego de tablero en el que, en lugar de mover nosotros las fichas o tirar los dados, movemos personajes animados en la pantalla del televisor. Vamos, algo así como el Trivial Pursuit.

Por supuesto, la transformación es excelente, como ya os comentaré después. Es exacta al juego de mesa en prácticamente todos los detalles, por lo que si aquel te gustó no es necesario que sigas leyendo: no pierdas el tiempo y consíguelo en su versión informática. Pero quienes no sepáis demasiadas cosas sobre él, podréis en estas líneas averiguar algunos detalles para adentraros en sus secretos.

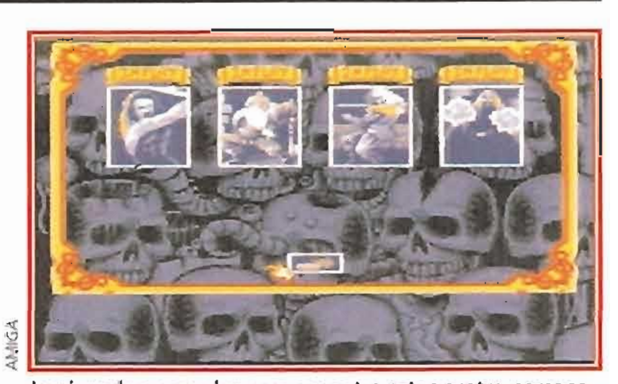


Cientos de mostruos esperan ocultos el momento de atacarnos por la espalda sin darnos tiempo a reaccionar.

EL JUEGO DE MESA



El mapa representa las distintas habitaciones con su correspondiente mobiliario y los monstruos que la habitan.

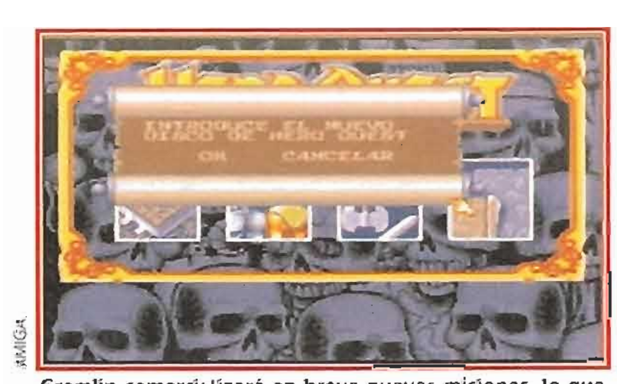


Los jugadores pueden escoger entre estos cuatro personajes aquel que mejor se ajuste a su planteamiento.

Empezaremos por el tablero. Este es un plano con numerosas habitaciones y corredores intercomunicándolas. Este plano general es siempre el mismo, pero en cada misión se colocan las puertas en diferentes sitios con lo que algunas habitaciones no son siempre accesibles, o en todo caso se llega a ellas desde lugares distintos. Adicionalmente, se colocan muebles, monstruos y trampas en cada sala según cada misión. De todo esto se encarga, en la versión de tablero, un jugador al que todos conocen como Malvado Brujo y que es en realidad el Dungeon Master. Dicho jugador se ocupa además del movimiento de los monstruos y de tirar sus dados de ataque y defensa.

En la conversión al ordenador, todos estos detalles administrativos quedan, como era de esperar, en manos del programa. Por lo demás, la forma del tablero es siempre la misma, como en el juego de mesa, pero cambian las habitaciones accesibles. De hecho, incluso las misiones son las mismas que hay en la versión no informática. Además, otro tanto a su favor es la promesa de Gremlin de publicar nuevas misiones, con lo que la longevidad del programa aumenta.

Seguimos: los restantes jugadores pueden elegir uno de entre cuatro personajes: un bárbaro, un enano, un elfo y un mago, a los que podrá bautizar con el nombre que desee. Cada uno de ellos tiene sus propias características. Por ejemplo, el bárbaro ataca con cuatro dados y se defiende con tres; el mago sólo ataca con dos, pero puede realizar nueve hechizos, etc. Una vez elegidos los personajes, es el momento de afrontar la misión, que podemos escoger entre catorce a cual más ardua. Así, apareceremos en una habitación del castillo...



Gremlin comercializará en breve nuevas misiones, lo que en principio promete alargar la vida del juego.

Las funciones del Dungeon Master son asumidas en esta versión informática por el ordenador.

DESARROLLO DEL JUEGO



No siempre nuestra búsqueda dará los resultados positivos que en principio deseábamos.



Cuando localicemos una trampa podremos desactivarla si disponemos de la herramienta adecuada.



El dinero nos permitirá entre misión y misión adquirir nuevos objetos que aumenten nuestras posibilidades.



Las pócimas no se guardan entre misiones, por ello es interesante utilizarlas antes de llegar al final.



Buscar los tesoros es sin duda uno de los retos más interesantes que nos depara «Hero Quest».



El desarrollo del juego es idéntico al de tablero, aunque es el ordenador el que se encarga de dirigir el juego.

El desarrollo de «Hero Quest», como en todo buen juego de tablero, se realiza mediante turnos. Cada turno se inicia tirando una moneda y sacando un número entre el 2 y el 12 (correspondiente al lanzamiento de dos dados). Ese será el número de pasos que podremos dar en ese turno. Pero también será posible hacer otras cosas:

–Abrir puertas: Se puede hacer en cualquier momento del turno, con la condición de estar junto a ellas. Si consultamos el mapa, veremos si hay algún monstruo oculto tras la puerta; recomiendo hacerlo como norma, evitará sorpresas desagradables.

–Consultar el mapa: Sólo recoge las habitaciones y corredores explorados, con los monstruos y mobiliario en ellas.

–Usar objetos: Tomar pócimas, elegir algún arma o usar un escudo, incluso desmontar las trampas. Se puede hacer también en cualquier momento.

De las siguientes acciones sólo podremos hacer una, bien antes o después de movernos. O sea, no podrás andar, atacar y volver a andar.

–Atacar monstruos: Según el arma que llevemos podremos atacar o no desde una distancia determinada. El sistema de combate es muy sencillo y siempre el mismo: el atacante tira un cierto número de dados –dependiendo de quién sea y el arma que lleve– para sacar calaveras. Cada calavera representa un golpe. A continuación el defensor tira sus dados, que dependen también del tipo de monstruo o personaje y de sus armaduras, y por cada escudo que saque para un golpe. Los golpes que le alcancen significan puntos de vida perdidos. Dado que los monstruos suelen tener uno sólo, un punto basta para acabar con ellos. La escena de la lucha en el ordenador es automática.



–Buscar tesoros: En cada habitación puede haber pócimas o dinero, o armas si hay suerte. Pero también podemos encontrar monstruos errantes que nos atacarán por sorpresa o trampas con las que tropezar si intentamos buscar un tesoro.

–Buscar puertas secretas y trampas: Una vez localizadas podremos acceder a nuevos lugares inexplorados todavía. En el caso de las trampas, podremos desactivarlas, si tenemos la caja de herramientas.

–Lanzar hechizos: Acción imprescindible en cualquier juego de rol, con ellos podremos lograr variados efectos. Desde destruir a un enemigo hasta atravesar paredes, pasando por curaciones milagrosas.

HERO QUEST



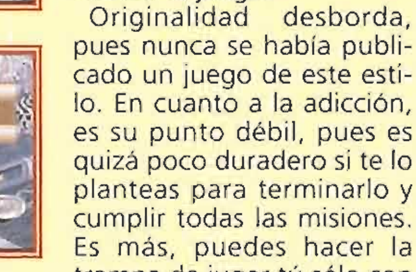


- GREMLIN
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, C-64, ATARI, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **R.P.G**

«Hero Quest» es una perfecta y excelente conversión del juego de mesa homónimo, que añade algunas posibilidades para mayor comodidad de los jugadores. En particular, destaca la posibilidad de grabar los personajes para su posterior uso. Nadie quiere desperdiciar a un bárbaro con ballesta y armadura tras cinco misiones cumplidas sólo por tenerse que ir a comer.

Los gráficos son excelentes y claros, con un movimiento muy correcto, aunque algo repetitivos. El sonido es bueno, pero la música es un mareo tras unos instantes. Ambos, sonido y gráficos, se combinan en una excelente presentación de menús, así como en la secuencia de apertura que sirve para ambientar al juego.





Originalidad desborda, pues nunca se había publicado un juego de este estilo. En cuanto a la adicción, es su punto débil, pues es quizá poco duradero si te lo planteas para terminarlo y cumplir todas las misiones. Es más, puedes hacer la trampa de jugar tú sólo con varios personajes con lo que la cosa se simplificará bastante. Donde adquiere su verdadero valor como juego es en las partidas con varios jugadores, en que los intereses encontrados, –por ejemplo, vamos por aquí... no, por aquí.. pues yo por ahí no voy...,– darán mayor emoción a la partida.

Añadiré que está traducido al español, lo cual es un factor muy favorable ya que permite adentrarse fácilmente en un género al que no todos los jugadores se atreven en un primer momento. La calidad en cuanto a contenido es buena, pues se deja entender con facilidad.

Y espero no dejarme nada en el tintero –ahora quizá debería decir el buffer–. Sólo insistir en que «Hero Quest» es mucho mejor si tienes alguien con quien compartir la aventura, pero si no es así puedes esperar los discos de misiones y, si están bien provistos, será interesante incluso para un sólo jugador. En cualquier caso, recomendado.

F.H.G.



OBJETOS Y MONSTRUOS



AMIGA

La ambientación conseguida gracias a los cuidados gráficos y a los efectos sonoros es perfecta.



AMIGA

Muchas veces los monstruos tienen todas las de ganar en los combates que surgen en el recorrido.



AMIGA

En el combate el atacante tira los dados para conseguir un número de golpes que se contrastará con el del defensor.



AMIGA

Esta pantalla nos muestra el estado y características del personaje escogido.



AMIGA

La dificultad varía con cada misión pero permanece dentro de los límites de lo aceptable en todas ellas.



AMIGA

Los mensajes en pantalla, traducidos a nuestros idioma, nos van comentando las "jugadas más interesantes".



AMIGA

Cada habitación es una continúa sucesión de enemigos de diferentes características.



AMIGA

Nuestros personajes verán como aumentan sus capacidades al adquirir armamento más potente.

Con el dinero conseguido podremos entre misión y misión comprar objetos para aumentar nuestro poder. Así, la adquisición y uso posterior de un casco nos dará un dado de defensa más, haciendo más difícil que nos den un golpe. Por otro lado, si optamos por un hacha alabarda podremos atacar con más dados al eventual enemigo. Una ballesta nos permitirá atacar desde lejos, siempre que nuestro contrincante esté a la vista.

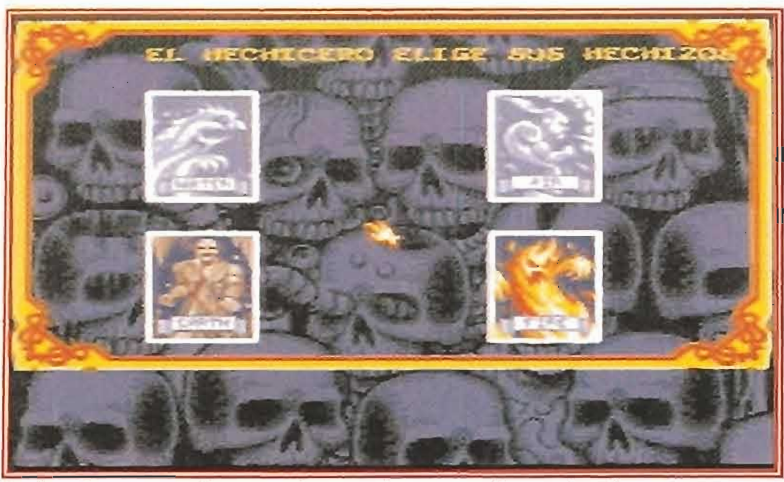
En el registro de habitaciones podremos encontrar monstruos errantes, trampas o dinero. Pero seguramente lo que busquemos con más ahínco sean los monstruos... no, hombre. Lo que más nos interesará será conseguir pociones.

Estas son de diferentes tipos: de fuerza, de velocidad, de coraje, de resistencia, agua sagrada y, la más deseada, curativa. Por ejemplo, la de resistencia nos permitirá defendernos con dos dados más la siguiente vez que nos ataquen. La de coraje nos permitirá, al contrario, atacar dos veces en el mismo turno. La pócima curativa restablece cuatro puntos de vida de quien la toma, de ahí su gran valor. Seguro que más de una pelea se desatará entre compañeros por ver a quien le toca registrar cada habitación en un momento del juego. Las pócimas no se guardan entre misiones y por ello es conveniente usarlas antes de salir da cada una.

En cuanto a los monstruos, están todos muy bien realizados y animados. Sus características (dados de ataque, defensa y pasos por turno) es de suponer que coinciden con sus semejantes en el juego de tablero. Nuestros enemigos serán zombies, esqueletos, fimirs, orcos, goblins, momias y los temibles guerreros del Chaos. El sistema de combate contra ellos ya se ha descrito.

Las diferentes habitaciones contienen, entre otros objetos de valor, pócimas imprescindibles para progresar en la partida.

HECHIZOS



AMIGA

Los hechizos se reparten en cuatro grandes grupos: fuego, aire, tierra y agua, y cada personaje tendrá control sobre un determinado grupo.

Tanto mago como elfo pueden lanzar hechizos. Estos se reparten en cuatro grupos. El elfo podrá elegir sólo uno de los cuatro, quedando los otros tres para el mago . Se podrán realizar todos los hechizos una sola vez por misión. Veamos qué embrujos tienen disponibles nuestros héroes.

–AIRE:

*Rapidez del viento: permite al jugador sobre el que se lanza correr el doble de lo que salga en los dados.

*Tempestad: hace perder un turno al ser sobre el que se hechiza.

*Genio: te concede un deseo entre ver cualquier habitación del tablero o atacar a un monstruo con cinco dados, vamos, una bestiada.

–FUEGO:

*Bola de fuego: siempre hay un hechizo que se llama así.

*Coraje: permite a un jugador atacar con más dados mientras haya monstruos en la habitación.

*Fuego de ira: ataca a un ser en cualquier parte del tablero.

–TIERRA:

*Cura cuerpo: ¡venga, a ver si lo adivina alguien!

*Atravesar rocas: éste ya es para nota.

*Piel de roca: da dos dados más de defensa a un héroe hasta que le hieren una vez.

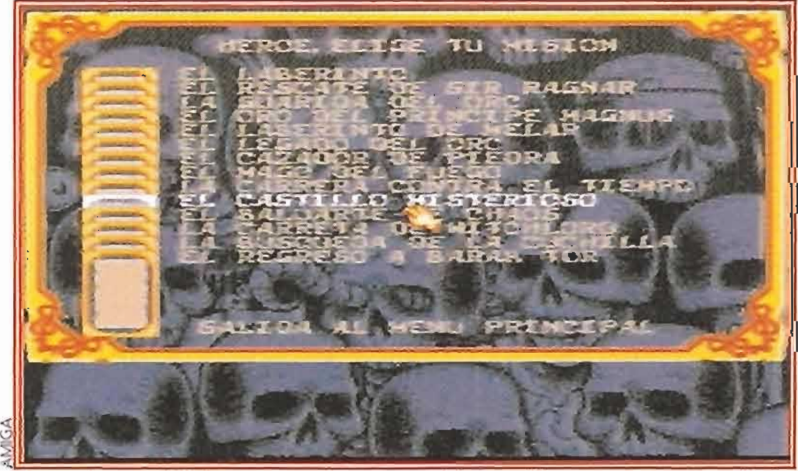
–AGUA:

*Agua de curación: hace recuperar cuatro puntos de vida a un héroe.

*Dormir: hace perder turnos a un monstruo.

*Velo de niebla: hace invisible al jugador sobre el que se lanza.

LAS MISIONES



AMIGA

Esta primera edición cuenta con catorce misiones diferentes, pero Gremlin ha anunciado la próxima comercialización de discos con expansiones.

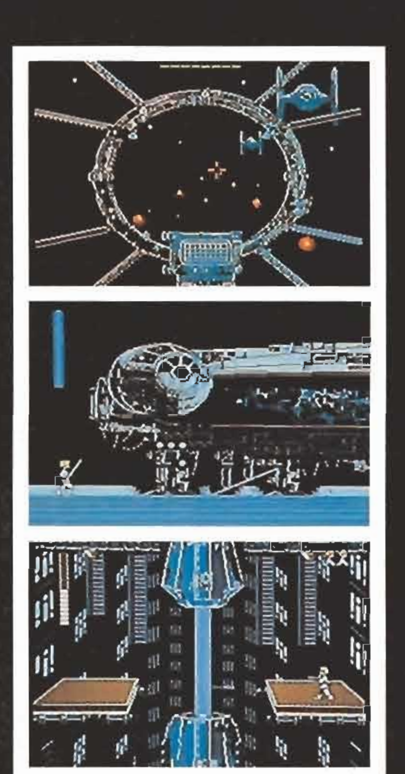
En este primer programa vienen catorce misiones. La verdad es que resultan pocas y rápidamente está uno pensando en la promesa de Gremlin de sacar nuevos discos de ampliación. No merece la pena, a mi entender, que me ponga ahora a deciros dónde están los objetivos de cada misión. Sería algo así como poner las respuestas a todas las preguntas del Trivial Pursuit. Además tampoco reviste una especial dificultad ninguna de ellas. Las misiones son exactamente las mismas que en el juego de tablero. Para que os hagáis una idea los que no lo conozcáis, os voy a comentar un par de ellas.

En "El laberinto de Melar" deberemos buscar el Talismán del Saber que se encuentra en el centro del mismo, en el laboratorio de Melar. Por supuesto, lo vigilan numerosos monstruos y trampas, pero hay que recuperarlo para poder derrotar al malvado Morcar.

En "El castillo del misterio" hay que buscar la entrada de una mina que ocultó en él un brujo loco llamado Ollar. El castillo está lleno de portales teletransportadores que hacen de ésta tal vez la misión más difícil de las propuestas.





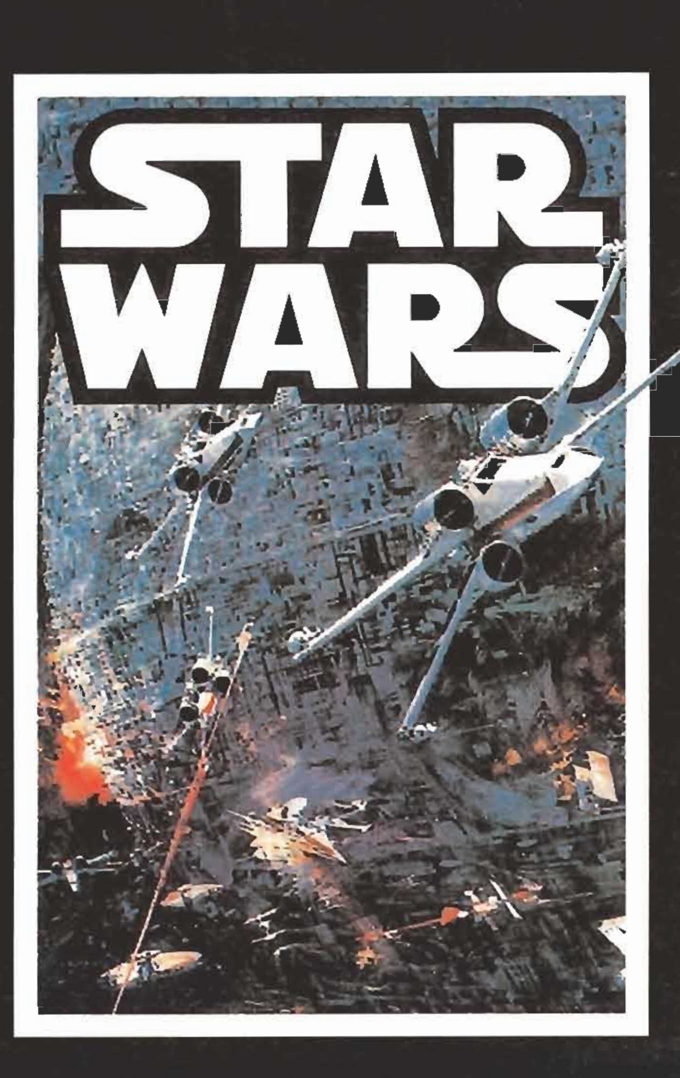


Un combate espacial lleno de acción donde podrás controlar a Luke Skywalker, a Han Solo y a la Princesa Leia. Pilota el Halcón Milenario, destruye la Estrella de la Muerte y salva a la Alianza Rebelde de Darth Vader.

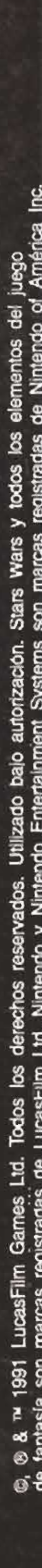
Darth Vader está preparado, ¿y tú?

JVC / LUCASFILM GAMES.™

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM







ELF

Cornelius, el protagonista de esta historia, podía considerarse un elfo feliz. No sólo era sano y joven –apenas sobrepasaba los cien años de edad– sino que además estaba profundamente enamorado de una hermosa elfa que le correspondía y con la que esperaba poder casarse pronto. Sin embargo, un cruel personaje iba a turbar la felicidad de la pareja. El mago Necrilous necesitaba una elfa para su último hechizo y Elisa, la joven amada de nuestro héroe, tuvo la desgracia de convertirse en la elegida para ser hervida en el caldero donde iba a ser preparado el diabólico brebaje.

En el papel de Cornelius en busca de la bella Elisa, debemos recorrer ocho niveles llenos de trampas y peligros hasta alcanzar el castillo del mago Necrilous donde está la prisionera. Cinco de los siete primeros niveles están protegidos por un enemigo de grandes dimensiones que, al ser destruido, liberará un cristal verde. Sólo reunidos los cinco cristales será posible entrar en la guarida de Necrilous y matarle.

El aspecto probablemente más sobresaliente del juego es su cuidada combinación de arcade y videoaventura, así como el gran sentido del humor con el que está ambientado. En efecto, no basta con luchar contra los innumerables enemigos para lograr el objetivo previsto, sino que es necesario recoger objetos y negociar con otros personajes para poder avanzar con éxito.

Como ocurre en otros programas, Cornelius puede obtener diversas ventajas para mejorar su capacidad de lucha acudiendo a las tiendas repartidas por el mapeado. Dichas ventajas se consiguen tanto a cambio de un determinado número de "pets" (pequeños animales que pululan por el mapeado y pueden ser recogidos simplemente pasando sobre ellos) como mediante la combinación de diversas hierbas mágicas que se obtienen del mismo modo. No sólo es posible recoger animales y hierbas mágicas, sino también los objetos que dejan caer algunos enemigos al ser destruidos.

Algunos de estos objetos incrementan la energía de Cornelius pero la mayoría son almacenados como bonus y con vertidos en puntos al final del nivel. Es precisamente al final de un nivel cuando es posible utilizar las siete primeras teclas de función para salvar en el disco 1 del juego la posición de Cornelius y cargarla en cualquier otro momento desde el menú principal.

No todos los personajes que se mueven en el juego son peligrosos. Algunos, reconocibles por su afable aspecto, son inocentes criaturas que no deben ser destruidas ya que un gran número de errores de este tipo pueden impedir ver el final del juego.

La parte inferior de la pantalla contiene los marcadores que reflejan el estado de nuestro personaje. De izquierda a derecha encontramos una barra horizontal que señala la energía de Cornelius, el número de animales (pets) recogidos, el número de vidas y la puntuación.

Cuando Cornelius se coloca frente a un personaje u objeto con el que se puede interactuar aparece en el extremo inferior derecho de la pantalla un gráfico que representa a nuestro amigo en actitud interrogativa. En ese momento es posible empujar el joystick hacia adelante para acceder a una nueva pantalla en la que es posible contactar con el personaje u objeto.

Un proceso similar ocurre cuando nuestro elfo se coloca frente a una puerta que comunica con otra zona o bien frente a una tienda. En estas circunstancias aparece la palabra "IN" parpadeando sobre dicha puerta y podemos utilizarla empujando el joystick hacia adelante. Si es una puerta apareceremos automáticamente en una nueva zona y si se trata de la entrada a una tienda seremos trasladados a una nueva pantalla donde es posible comprar objetos.



EL PODER de la Magia

Comunicación con el entorno

Como ya hemos señalado, pulsando arriba cuando Cornelius se encuentra frente a un personaje especial llegamos a una pantalla en la que es posible interactuar con él. En esta pantalla observamos tres áreas diferentes. La superior contiene una lista de acciones disponibles que pueden ser escogidas pulsando arriba o abajo.

En el centro encontramos una ventana de texto donde podremos leer diversas informaciones de interés, y en la zona inferior observamos cinco recuadros en los que pueden almacenarse otros tantos objetos. Al llegar a esta pantalla hay un objeto seleccionado por defecto, reconocible por un marco de distinto color, pero podemos escoger cualquier otro.

Al acceder a la pantalla aparece en la ventana de texto un mensaje en castellano, –el juego cuenta con una versión española– que explica la naturaleza del personaje u objeto con el que es posible interactuar. Ahora es el momento de seleccionar una acción en la ventana superior y ejecutarla pulsando fuego. Si la acción deseada conlleva el empleo de un objeto es preciso seleccionarlo antes de pulsar fuego.

Las acciones disponibles son las siguientes:

–Salir: Nos permite regresar al juego en el mismo punto en el que lo dejamos.

–Hierbas. Muestra una pantalla en la que podemos saber la cantidad de unidades que hemos recogido hasta el momento de las ocho diferentes hierbas; éstas serán útiles cuando entremos en una tienda.

El mapeado del juego está repleto de objetos, como esta palanca, con los que es necesario realizar ciertas acciones para conseguir avanzar en la aventura.

–Identificar. Muestra una ventana con un mensaje con la naturaleza del objeto indicado.

–Usar. Intenta emplear el objeto seleccionado. Si se trata del objeto correcto en el lugar adecuado es posible realizar diversas acciones e incluso obtener nuevos objetos.

–Hablar. Hace aparecer en la pantalla de texto un cursor con el que podemos escribir una palabra finalizada con return que indica al personaje lo que deseamos preguntarle. Las palabras más útiles son ayuda y querer, las cuales en algunos casos nos pueden dar pistas sobre lo que dicho personaje desea o puede informarnos.

–Dar. Intenta entregar al personaje en cuestión el objeto seleccionado. Si dicho personaje lo desea el objeto que le damos puede ofrecernos algo a cambio.

–Sobornar. Parecida a la opción anterior, debe ser utilizada si un personaje se resiste a aceptar un objeto.

–Atacar. Permite a Cornelius atacar al personaje en cuestión, probablemente seleccionando antes un objeto adecuado que le garantice el éxito en la pelea.

–Activar. Permite manipular un objeto, siendo por tanto una opción que carece de utilidad con personajes. Sólo nos queda decir que esta pantalla es accesible en todo momento, y no sólo cuando pasemos frente a un objeto especial o un personaje, pulsando la barra espaciadora. De este modo podemos obtener un inventario de las hierbas recogidas en cualquier situación, así como descripciones de los objetos que vayamos recogiendo. Algunos objetos tienen propósitos generales y pueden encontrarse en todos los niveles. Se trata de tres tipos de botellas de color azul. Dos de ellas incrementan la energía de Cornelius y la tercera proporciona capacidad de disparar sin parar durante el resto del nivel.


El uso de los objetos que encontraremos por nuestro camino suele ser bastante obvio; ¿ qué le daríais a un pájaro ?

De compras en la tienda

Una vez dentro de una tienda la acción se detiene y accedemos a una pantalla donde es posible cambiar los animales y hierbas recogidas por importantes ventajas. En ella vemos varios indicadores e iconos. En la parte superior, además de los pets, las vidas y la energía, están las unidades recogidas de hierbas mágicas. También hay una ventana de texto en la parte central, cuatro iconos gráficos en la parte inferior y dos iconos más con los rótulos "salida" y "más". Un marco rojo, inicialmente colocado sobre el icono de salida, puede ser movido sólo entre los indicadores "salida", "más" y los cuatro iconos gráficos.

"Salida" nos permite regresar al juego en el punto en el que lo abandonamos. "Más" tiene la función de alternar entre cuatro series de cuatro iconos gráficos cada una, los cuales sustituyen a los anteriores en los recuadros de la parte inferior de la pantalla y nos dan acceso a un total de dieciséis opciones que no entrarían juntas en la pantalla.

Para escoger un icono gráfico basta con colocar el marco rojo sobre él y pulsar fuego dos veces, la primera para obtener una descripción sobre su uso y la segunda para hacer la compra.

Sin embargo, para que dicha compra se realice con éxito es necesario que se den cita tres factores: que el icono no se encuentre tachado, que dispongamos de pets suficientes y, si se trata de un hechizo, que dispongamos de las hierbas mágicas necesarias para realizarlo.

En este último caso las hierbas necesarias, habitualmente dos o tres, aparecen destacadas en color verde en la parte superior de la pantalla. Un icono tachado indica que ya ha sido adquirido anteriormente o que no puede obtenerse en el nivel actual.

El primer grupo de cuatro iconos proporciona varias ayudas importantes. Los dos primeros hacen a Cornelius invulnerable a los disparos de los monstruos o bien a las caídas desde gran altura y son mutuamente excluyentes, por lo que sólo uno de ellos puede estar activado. El tercero proporciona una vida extra y el cuarto unas alas que permiten a nuestro héroe volar con total libertad.

El segundo grupo contiene cuatro poderes de los cuales sólo uno puede estar activo: disparar hacia arriba y hacia los lados, disparar hacia abajo y hacia los lados, disparar en tres direcciones y lanzar bombas.

El tercero consta de dos grupos independientes. El primero está formado por dos iconos también excluyentes que proporcionan a Cornelius la velocidad de disparo de los niveles 2 y 3 respectivamente. El segundo está formado por dos iconos que restauran su energía parcial o totalmente.

El cuarto y último grupo está formado por iconos sin relación. El primero otorga a Cornelius la posibilidad de activar un campo de fuerza mágico a su alrededor pulsando durante cualquier momento del juego la tecla F, la

cual actúa como un conmutador. El segundo, a cambio de un pequeño número de pets, proporciona una pista en la ventana de texto, pero dichas pistas son lo suficientemente estúpidas como para que no merezca la pena malgastar dinero en ellas.

La tercera proporciona una armadura corporal y la cuarta un chaleco contra el frío, objetos ambos que resultan disponibles únicamente en ciertos niveles.

Primer nivel

Transcurre en un bosque dividido en varias zonas de las cuales inicialmente solamente es accesible la primera. Sin embargo, realizando varias acciones conseguiremos abrir los accesos a las nuevas zonas.

La primera zona consta a su vez de dos secciones comunicadas por una abertura situada entre los arbustos. En primer lugar recogemos dos objetos directamente accesibles, un pollo crudo y un tazón de comida para pájaros. Al dar este último al pájaro obtendremos una pluma que, una vez en poder del indio, hará que éste nos entregue un periódico.



Si conseguimos los pets necesarios podremos aumentar la eficacia de nuestras armas, en este caso está triplicada.

El papel de periódico será de gran ayuda para el hombre encerrado en el WC, el cual nos agradecerá haberle liberado de tan embarazoso trance dándonos una caja de cerillas.

Ahora nos dirigimos a la hoguera apagada donde, tras encenderla con las cerillas, podemos proceder a asar el pollo.

Tan suculento manjar puede ser entregado al anciano que custodia el acceso a la siguiente zona (utilizando no la opción "dar" sino la opción "sobornar") para conseguir que dicha puerta sea abierta.

En la nueva zona que ha quedado libre podemos recoger directamente tres nuevos objetos: un hacha mellada, una semilla de manzana y un libro mágico que, dotado inicialmente de alas, caerá inerte al suelo tras disparar sobre él.

Ambos objetos, primero el libro y luego la semilla, deben ser entregados al viejo mago, el cual empleará uno de los conjuros contenidos en el libro para transformar la semilla en una manzana.

Ahora basta con entregar la manzana al guardián para acceder a la tercera zona de este nivel. En ella el único objeto visible es una bolsa de monedas de oro, y basta con entregar dichas monedas y luego el hacha mellada al afilador para que el hacha quede perfectamente afilada para ser empleada.

El leñador nos dará un conjuro a cambio del hacha, y si atacamos al monstruo usando el conjuro conseguiremos sus dientes.

Ahora basta con dar los dientes a la ancianita para obtener una pinza que, usada en presencia del troll, nos permite evitar el nauseabundo olor que despide y acceder a la cuarta y última zona.

Esta contiene únicamente dos pantallas y un acceso a la guarida donde se encuentra una gigantesca araña que intentará en vano impedirnos alcanzar el próximo nivel.

Segundo nivel

Las ruinas de una antigua ciudad son el escenario de esta nueva aventura. A diferencia del nivel anterior, la totalidad del mapeado de esta fase resulta directamente accesible e incluso existen dos puertas comunicadas que pueden ahorrarnos una considerable caminata.

Varios son los objetos directamente accesibles: una manivela, una llave (habrá que dar un enorme rodeo para alcanzarla), un cartucho de dinamita, una llave dorada y un engrasador completamente vacío.

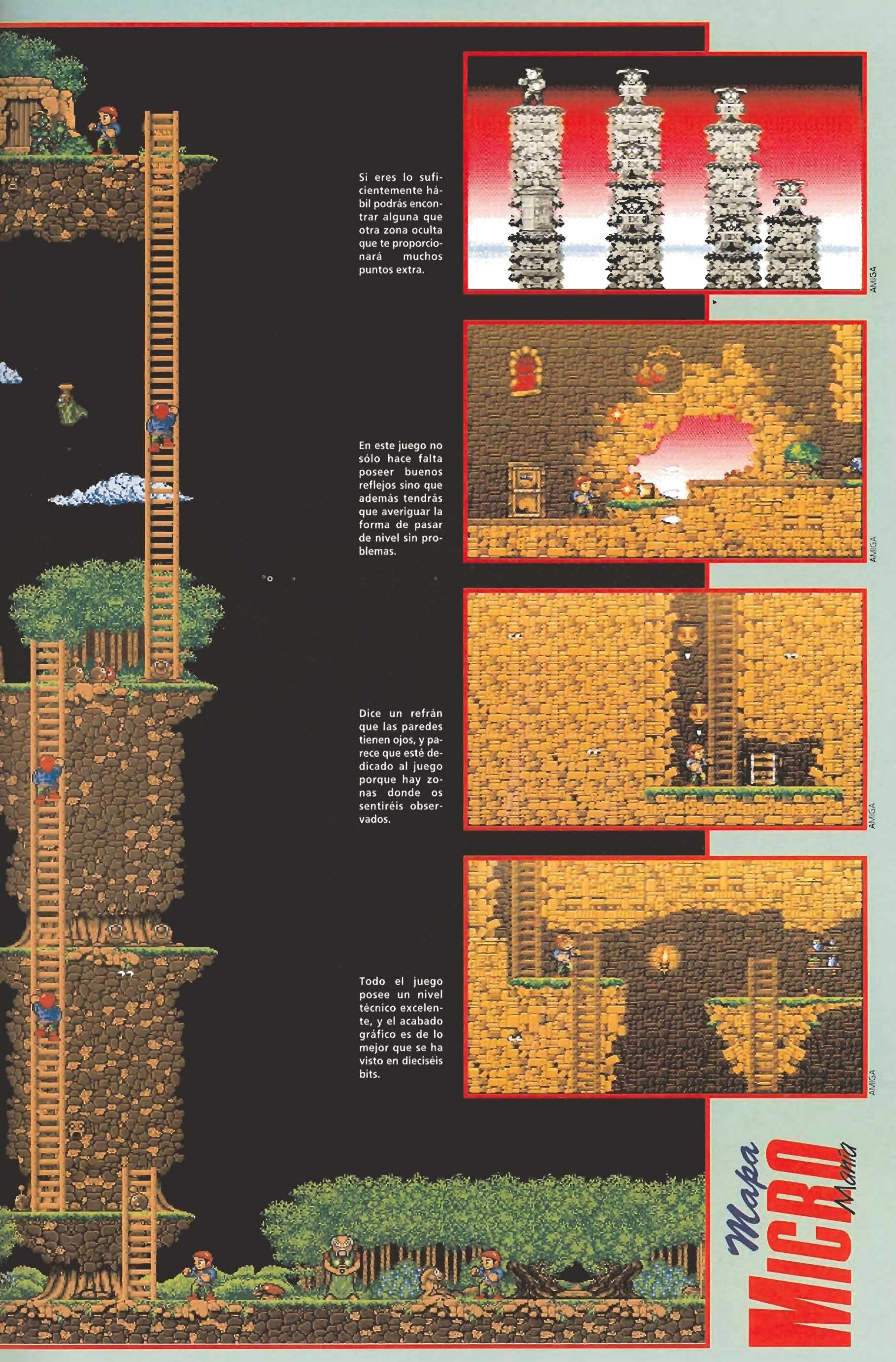
Una de las llaves sirve para abrir una jaula dentro de la cual hay un nuevo objeto que, junto con la manivela, sirve para abrir un puente en la zona inferior izquierda del mapeado sin el cual sería imposible alcanzar las botas. Entregando las botas al prisionero encerrado en el extremo inferior derecho obtendremos a cambio una flauta.

Ahora podemos dirigirnos a presencia del flautista encerrado tras unos barrotes y, tras entregarle la flauta, procedemos a liberarle de su encierro con la otra llave.

El flautista desaparece aparentemente sin darnos nada a cambio, pero con su música mágica atraerá a las ratas que pululan por las alcantarillas de la zona inferior izquierda y nos permitirá recorrer las pantallas antes habitadas por ellas.

De ese modo podemos alcanzar el pozo de aceite y llenar el engrasador en él. Ahora basta con dirigirnos a la palanca atascada y engrasarla, momento en el que comenzará a moverse un mecanismo que nos permitirá alcanzar el final del nivel, donde un gigantesco guerrero custodia el segundo de los cristales verdes.


ELF



Si eres lo suficientemente hábil podrás encontrar alguna que otra zona oculta que te proporcionará muchos puntos extra.

En este juego no sólo hace falta poseer buenos reflejos sino que además tendrás que averiguar la forma de pasar de nivel sin problemas.

Dice un refrán que las paredes tienen ojos, y parece que esté dedicado al juego porque hay zonas donde os sentiréis observados.

Todo el juego posee un nivel técnico excelente, y el acabado gráfico es de lo mejor que se ha visto en dieciséis bits.

Tercer nivel

Este nivel, que transcurre a lo largo de un enorme y gigantesco lago, se diferencia de los anteriores en numerosos aspectos.

Es totalmente lineal y se recorre simplemente de izquierda a derecha, carece de objetos exceptuando los encargados de restaurar la energía de Cornelius y no contiene personaje alguno con el que dialogar, ni siquiera el típico gran enemigo de final de nivel.

El desarrollo es por tanto enteramente arcade y debemos limitarnos simplemente a realizar dos acciones: en primer lugar mover la palanca que controla el suministro de energía y se encuentra situada en la primera pantalla y mover adecuadamente una serie de palancas que controlan el movimiento de las plataformas.

Aunque no existe una norma general, cada palanca controla habitualmente una plataforma situada en la siguiente pantalla, pero en ocasiones es necesario retroceder varias pantallas para dar con la palanca que controla una plataforma determinada.

Cada palanca tiene solamente dos posiciones: en una de ellas la plataforma se mueve y en otra queda fija, impidiendo de ese modo el acceso al resto del mapeado.

En casi todas las palancas la posición activa es a la derecha, pero hay excepciones y por tanto habrá ocasiones en las que será necesario tantear hasta encontrar la posición correcta.

Cuarto nivel

Nos encontramos en una jungla pantanosa poblada de indígenas y animales acuáticos. Al igual que ocurría en el nivel anterior, el recorrido es totalmente horizontal y transcurre sin obstáculos de izquierda a derecha.

Su resolución es relativamente sencilla, sobre todo si tenemos en cuenta la experiencia acumulada hasta ese momento en las fases anteriores. La daga que se encuentra en una de las primeras pantallas sirve para desatascar una palanca situada pocas pantallas después.

A continuación viene un largo camino hasta recoger unos guantes de boxeo con los cuales es posible atacar al guardián y obtener de él un objeto con el que, tras negociar con el indígena, será posible obtener otro objeto con el que hacer caer la jaula situada pocas pantallas más adelante.

La jaula se rompe al caer y permite a Cornelius recoger el objeto qu e se encontraba en su interior, un ídolo de madera que, entregado al sacerdote del templo, nos permitirá alcanzar el final del nivel donde un gigantesco escorpión se resistirá antes de entregarnos el tercer cristal.

ELF

Quinto nivel

Transcurre en el interior de unas gigantescas minas donde una raza de enanos extrae diamantes que transportan en vagonetas.

Es posiblemente el nivel más enrevesado de todos por la caótica estructura de su mapeado, ya que por un lado está lleno de puertas y por otro es difícil encontrar más de tres pantallas unidas, lo que hace muy difícil conservar la orientación. Sin embargo, los pasos a realizar se pueden contar en relativamente pocas palabras.

El personaje clave es un mecánico al que debemos suministrarle una serie de objetos con los que podrá construir una sofisticada máquina.

1

OBJETOS

1- Pollo crudo
2- Comida para pájaros
3- Frasco
4- Jarra
5- Botella auto-fire
6- Hacha mellada
7- Libro
8- Semilla de manzana
9- Monedas de oro

PERSONAJES

1- Tienda india
2- Anciano
3- Pájaro
4- Hoguera apagada
5- WC
6- Viejo mago
7- Guardian
8- Mónstruo
9- Leñador
10- Afilador
11- Abuela
12- Troll

GENERAL

O1,O2- Objetos
P1,P2- Personajes
S- Salida
F- Final
H- Planta
T- Tienda
N- Nube bonus

ARAÑA

2

OBJETOS

1- Frasco
2- Manivela
3- Llave
4- Dinamita
5- Auto-fire
6- Llave dorada
7- Engrasador vacio
8- Botas

PERSONAJES

1- Prisionero
2- Flautista
3- Palanca
4- Jaula
5- Puente
6- Roca:usar dinamita
7- Pozo de aceite

GUERRERO

4

OBJETOS

1- Frasco
2- Daga
3- Botella auto-fire
4- Jarra
5- Guantes boxeo

PERSONAJES

1- Palanca
2- Indígena
3- Jaula
4- Guardián
5- Entrada al templo

ESCORPION

Estos son seis en total: rueda, tornillo, tuerca, palanca, pistón y volante. Por supuesto, estos objetos se encuentran en los rincones más recónditos del mapeado y llegar hasta ellos exigirá mucho tiempo y esfuerzo, sabiendo que la recompensa del mecánico agradecido será un pase de seguridad.

El pase debe ser entregado al guardián que custodia la cámara del rey. Sin embargo este noble personaje no acostumbra a regalar su ayuda a elfos desconocidos, y para obtener sus favores, en este caso el acceso a la última pantalla, deberemos entregarle tres joyas dispersas por el mapeado. Un gigantesco guerrero defendido por un escudo es el último obstáculo a superar.

Como simple comentario debemos señalar la presencia de dos personajes, un monstruo alado y un herrero, que al parecer no son imprescindibles para la resolución de este nivel.

Sexto nivel

Transcurre en un paisaje dominado por grandes montañas nevadas en el que resulta totalmente imprescindible emplear las alas que puedes adquirir en cualquiera de las tiendas. Hay varios objetos directamente accesibles: unas orejeras, tres trozos de pergamino que una vez juntos forman un único hechizo, un lanzallamas y un martillo y un cincel.

Entregamos las orejeras al esquimal para obtener a cambio un bloque de hielo.

Ahora nos dirigimos a la pantalla del hombre hibernado y, tras liberarlo con el lanzallamas, descubrimos que se trata de un escultor. Basta por tanto con entregarle el bloque de hielo y el martillo y el cincel para obtener a cambio una preciosa corona de hielo.

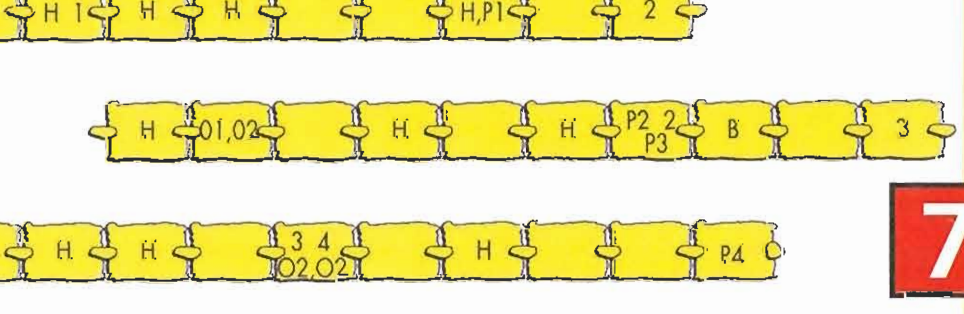
El hechizo formado por los tres trozos de pergamino debe ser activado en presencia del mago para obtener de éste un amuleto.

Entregamos la corona y el amuleto al rey y obtenemos de él una rueda que, colocada en la silla del anciano, permite a éste sentarse en la misma y abandonar la barra de hierro a la que estaba agarrado. Atacamos con ella al pobre esquimal (es el único caso de un personaje con una doble utilidad) y le quitamos la llave con la que podemos abrir la puerta de la última pantalla.

Un gigantesco monstruo de hielo es el poseedor del quinto y último de los cristales verdes. Pasamos entonces a una nueva zona, se acerca el final.

OBJETOS

1- Tarta
2- Frasco
3- Auto-fire

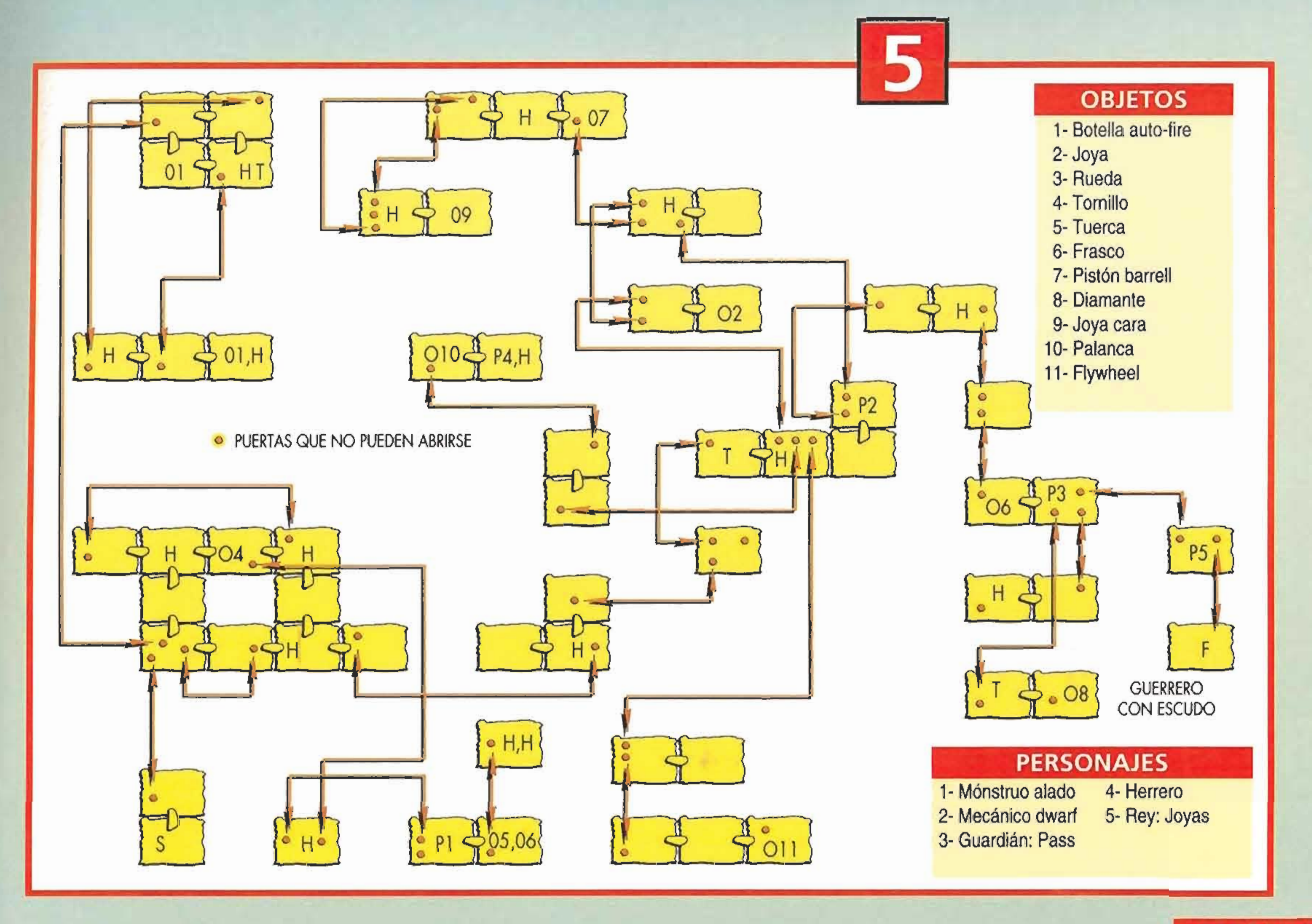


7

PERSONAJES

1- Ciclista
2,3- Bufones: calcetines
4- Panel: activar
5- Mujer: atacar con calcetines: bastón

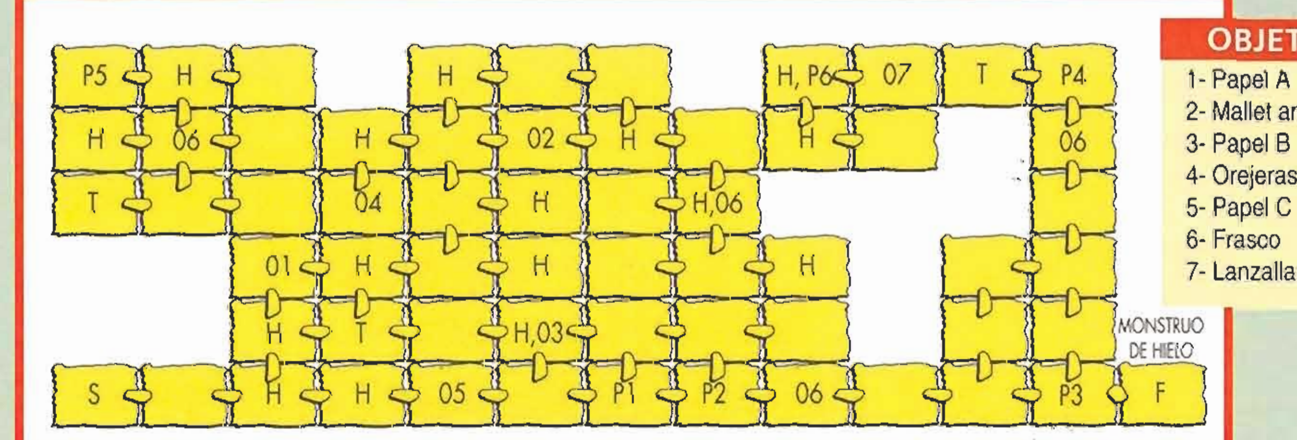
1,2,3... Puertas comunicadas



3

PERSONAJES
1- Palanca de energía
2- Palanca del ascensor

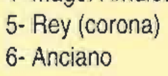
OBJETOS
1- Jarra

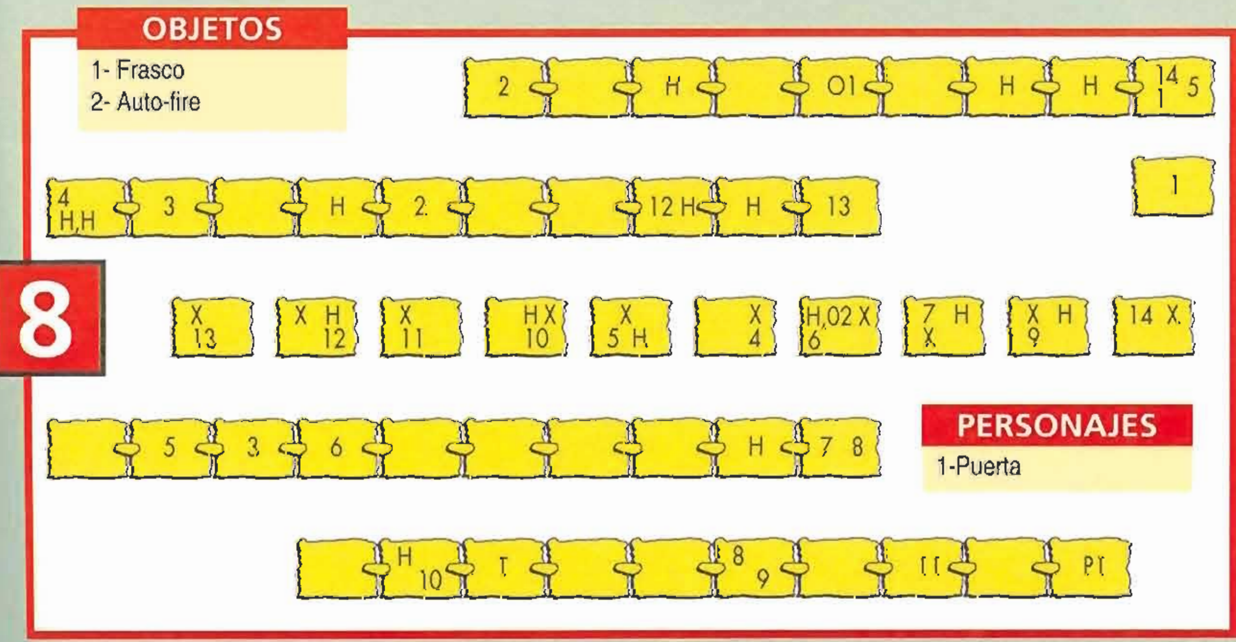


6

OBJETOS
1- Papel A
2- Mallet and chisel
3- Papel B
4- Orejeras
5- Papel C
6- Frasco
7- Lanzallamas

PERSONAJES
1- Esquimal: hielo, llave
2- Hombre hibernado: escultor
3- Puerta
4- Mago: Amuleto
5- Rey (corona)
6- Anciano





8

X: Parte del mecanismo

1,2,3... Puertas comunicadas

Séptimo nivel

Es la primera de las dos zonas del castillo de Necrilous. Como ocurría en el nivel de las minas es necesario utilizar las diversas puertas que comunican los cuatro pasillos horizontales de los que se compone este nivel. Su resolución es bastante sencilla.

Disparamos sobre la cesta que contiene la tarta y nos dirigimos con ella a la habitación donde se encuentran los dos hermanos gemelos, Tweedle Dum y Tweddle Dee. Una conversación con ambos revela su pasión por la comida y nos plantea la duda de a cuál de los dos debemos entregar la tarta. Para salir de dudas preguntamos a la madre de los gemelos, la cual nos revela que Tweedle Dum es un grandísimo y glotón egoísta que nunca agradece los favores. Ahora todo está claro.

Volvemos a la pantalla de los hermanos y, tras dar la tarta a Tweedle Dee, obtenemos a cambio unos calcetines. El olor de los calcetines hace desmayarse a la madre de los gemelos, momento que aprovechamos para recoger un bastón.

Con él podemos dirigirnos a la pantalla donde una extraña criatura pedalea sin cesar sobre una bicicleta para generar la energía eléctrica del castillo. Introduciendo el bastón entre los radios de la rueda de la bicicleta conseguimos que el ciclista salga despedido por los aires y deje de pedalear. Interrumpido el suministro de energía, el campo de fuerza que protegía el panel desaparece y queda al descubierto un botón rojo que ahora podemos pulsar sin problemas para finalizar este nivel.

Octavo nivel

Hemos llegado por fin al corazón del castillo y cruzando la puerta junto al punto inicial contemplamos el terrible espectáculo: nuestra amada Elisaestá dentro de un saco que cuelga de una cuerda sobre una burbujeante cisterna de limo verde . El mecanismo del que pende la cuerda se desliza lentamente haciendo que su carga se acerque cada vez más al horrible líquido. Si Cornelius no hace nada para evitarlo el único destino de Elisa es una horrible muerte. Para detener el movimiento de la cuerda nuestro elfo debe localizar y destruir las diez piezas del mecanismo que se encuentran en otras tantas pantallas.

La estructura de esta sección del castillo es casi idéntica a la anterior y consta también de cuatro pasillos horizontales comunicados por puertas. Sin embargo el número de puertas de este nivel es muy superior ya que diez de ellas comunican con otras tantas pantallas independientes en las que debemos destruir la parte correspondiente del mecanismo.

Sólo cuando estemos seguros de que la cuerda deja de bajar y que Elisa está a salvo podemos dirigirnos a la puerta que comunica con las habitaciones del malvado y abrirla usando el objeto formado por los cinco cristales verdes obtenidos al destruir a otros tantos monstruos.

Como en otras tantas historias similares, el combate de Cornelius y Necrilous es desigual pero breve, ya que nuestro amigo no solo tiene en su poder la habilidad y la fuerza sino también el espíritu limpio de los que aman y luchan por lo que aman.

P.J.R.



3D CONSTRUCTION KIT ™
ENTRA EN UN NUEVO MUNDO
Esta caja contiene una excelente razón para que te hagas con un ordenador personal.
Ahora tú mismo puedes disponer de ese sistema único para "experimentar". Ha sido diseñado con una gran sencillez de manejo (controles que no requieren en absoluto de ningún tipo de conocimientos de programación).
Puedes diseñar un coche, una casa, un avión (o lo que quieras) y después moverte a su alrededor. Puedes ver su aspecto desde cualquier ángulo, modificarlo, añadirle color, detalles o animación. Las posibilidades son infinitas.
Además es ideal para crear juegos. Si no eres un artista, no te preocupes; hay muchos objetos que ya están incluidos en el kit para que puedas utilizarlos, pero si lo deseas es sencillísimo crear los tuyos propios.
Así, si te gustan los juegos de ordenador, pero quieres probar tus habilidades artísticas para crear algo "diferente", esta es la oportunidad perfecta.
Disponible en: C-64, SPECTRUM, AMSTRAD, AMIGA, ATARI y PC.
En las versiones de 16 bits dispones de: SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO y un VIDEO de APRENDIZAJE (VHS-PAL)
THUNDER JAWS
Aventúrate, sumérgete en las profundidades y enfréntate a tiburones cibernéticos, buzos enemigos y toda clase de demonios, el trabajo de la diabólica Madame Q.
Disponible en: C-64, SPECTRUM, AMSTRAD, AMIGA y ATARI
DOMARK
DRO SOFT
DRO SOFT
Moratín 52. 4° drcha. - 28014 Madrid. - Telf (91) 450 89 64

PULSAR

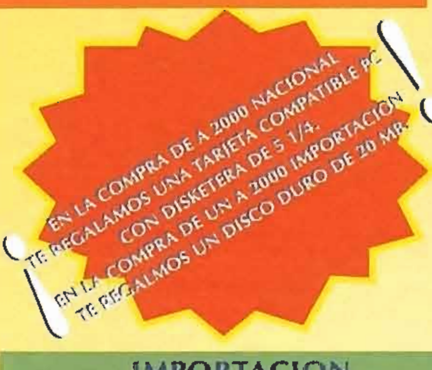


MAYORISTA OFICIAL DE COMMODORE ESPAÑA S.A.

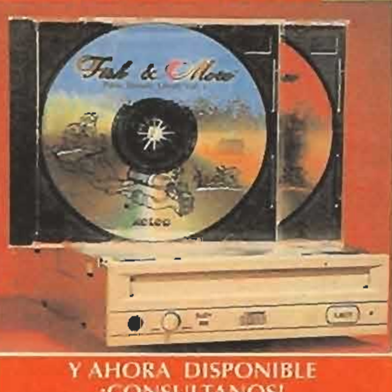
AHORA TODOS LOS PRODUCTOS DE IMPORTACION CON MANUALES Y DISCOS DUROS CON SOFTWARE EN CASTELLANO

UNIDADES DE DISCO

UNIDAD 3 1/2 ....14.900
UNIDAD 5 1/4 ....19.900
UNIDAD 3 1/2 INTERNA A2000..11.900

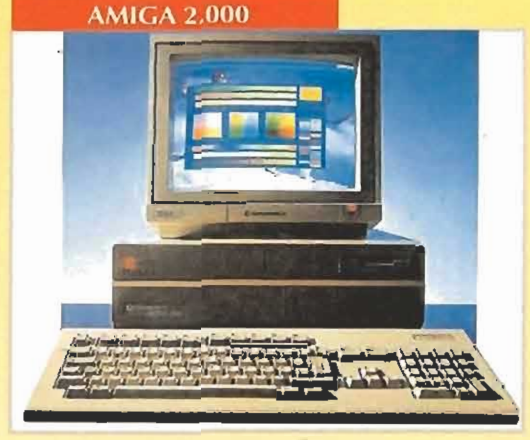


CD - ROM A 500/A2000

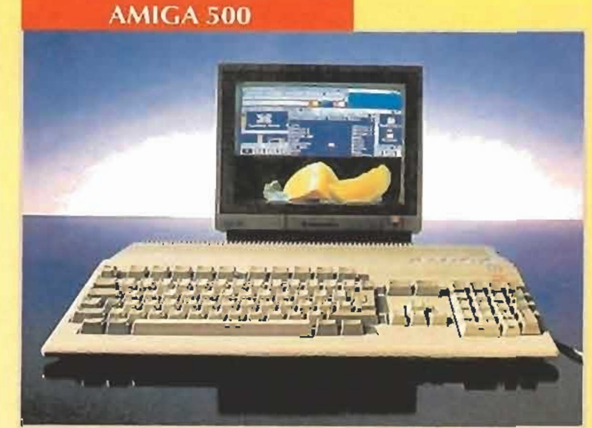


Y AHORA DISPONIBLE
¡CONSULTANOS!

AMIGA 2.000



AMIGA 500



IMPORTACION

AMIGA 500 ... 56.900
AMIGA 2000 ... 112.900

NACIONAL

AMIGA 500 ... 74.900
AMIGA 2000 ... 139.000
A 2000 + PACK
(Creación y fantasía) ...187.900

A TODOS SE LES INCLUYE 150 PROGRAMAS DE DOMINIO PUBLICO.

¡HAZ COMPATIBLE TU AMIGA, AHORA MAS BARATO QUE NUNCA!

TARJETA ATonce
A - 500 ...39.900 Pts.
A-2000 ...49.900 Pts.



- CPU 80286 a 7.2 Mhz.
- RS 232 soportado.
- Hercules CGA VGA.
- Primer soportado.
- MOUSE bajo MS-DOS3.
- Sonido AT soportado.
- Partición HARD DISK.
- Disco interno soportado.
- Con 1 Mb AMIGA - 640 K AT.

TARJETA AT. COMMODORE
12 MHZ ... 89.900 Pts.

IMPRESORAS

STAR LC 200 COLOR	41.900
STAR LC 20 B/N..........................	31.900
CARTUCHO TINTA	1.200
CARTUCHO TINTA COLOR........	2.800
STAR LC 200 24 AGUJAS.............	57.900
STAR LC 200 24 AGUJAS COLOR..	67.900
EPSON LQ 200 24 AGUJAS...........	49.900
EPSON LQ 450..........................	57.900
NEC P20 ¡24 AGUJAS! ...	57.900

¡CABLES INCLUIDOS!

AMPLIACIONES DE MEMORIA PARA A500



• AMPLIACION, 2 Mb.
1 MbCHIP MEM. SUPPORT
......................23.900 Pts.
• AMPLIACION 512 KB
CON RELOJ PARA A500
...................7.400 Pts.

A-2000

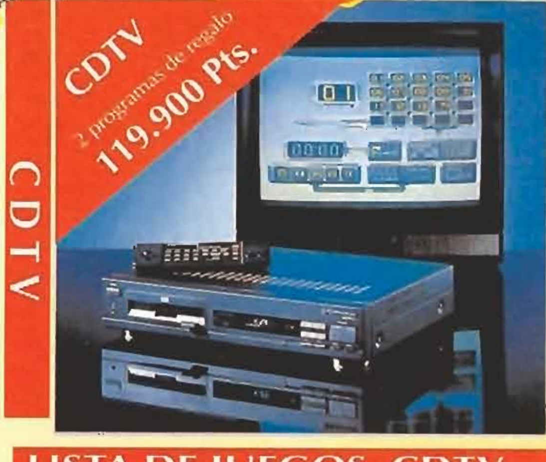


A 2000, 2 MB - 8 MB INCLUYE 2 MB ... 32.900 Pts.

PARA UN TRABAJO PERFECTO PROTEJE TUS OJOS.
FLICKERSET: A-2000 MONITOR MULT.+ FLICKERFIXER ... 82.900
A - 500 MONITOR MULT.+ FLICKERFIXER ... 87.200
EVITA EL MOLESTO PARPADEO

¿BUSCAS UNA CONSOLA? SEGA,NINTENDO,GAMEBOY.... ¡¡LLAMANOS!!! TENEMOS LA MEJOR OFERTA NACIONAL

¡INCREIBLE!



¡LOS AUTENTICOS PARA TI ! ¡NO TE PIERDAS ESTE LUJO!
¡INFORMATE! AHORA PROGRAMAS PARA CDTV. PIDE NUESTRA LISTA

TITULO	Precio AMIGA	Precio PC.
RAINBOW COLLECTIONS	3.100 pts.	
WINNING FIVE	4.000 pts.	
BATTLECHESS II	3.700 pts.	4.100 pts.
INT. CHAMPION ATHLETICS	3.700 pts.	
VIRTUAL WORLDS	4.100 pts.	4.100 pts.
MONOPOLY	3.100 pts.	
ZONE WARRIOR	3.600 pts.	
VIRTUAL REALITY	4.600 pts.	4.600 pts.
DARKMAN	3.800 pts.	
ARMALYTE	3.700 pts.	
BILLIARDS II	3.700 pts.	
ELF	3.500 pts.	
FRENETIC	3.700 pts.	
OUTZONE	3.700 pts.	
MANCHESTER UNITED EUROPE	3.700 pts.	3.600 pts.
STRATEGO	3.500 pts.	
BRIGADE COMMANDER	3.600 pts.	
DOUBLE DOUBLE BILL	4.600 pts.	
GEM "X"	3.700 pts.	4.200 pts.
WHITE SHARKS	3.700 pts.	
P.P.HAMMER	3.700 pts.	
GALACTIC J. NY	4.200 pts.	4.200 pts.
PGA. TOUR GOLF	3.600 pts.	3.600 pts.
UMS II	4.100 pts.	5.100 pts.
METAL MASTER	3.600 pts.	3.600 pts.
POWER MONGER DATA DISK	2.600 pts.	
SUPERCARS II	3.600 pts.	
SWITCH BLABE II	3.600 pts.	
TV SPORTS BASKETBALL	4.100 pts.	4.600 pts.
WORLD AT WAR	3.500 pts.	
WAR JEEP	3.600 pts.	
PRO TENNIS II	3.600 pts.	4.100 pts.
VIRTUAL REALITY II	4.000 pts.	
GODS	4.100 pts.	
GAUNTLET III	3.600 pts.	
GRAND STAND	4.000 pts.	
THUNDERHAWK	4.100 pts	
THE EXECUTIONER	3.600 pts.	
GUNBOAT	3.600 pts.	
WONDERLAND	4.100 pts.	4.600 pts.
MOONSHINE RACER		4.200 pts.
CALIFORNIA GAMES II		4.200 pts.
HEART OF CHINA EGA		5.200 pts.
BATTLE MASTER		4.200 pts.
BALL GAME		3.700 pts.
CORPORATION		4.600 pts.
TOURNAMENT GOLF		3.700 pts.
BACK TO THE FUTURE 3		3.700 pts.
BILL & TED EXCELLENCE ADV		4.100 pts.
THUNDERJAWS	3.500 pts.	
LAST NINJA 3	3.600 pts.	
NEBULUS 2	3.600 pts.	
TERMINATOR 2	3.600 pts.	3.600 pts.
SHADOW SORCERER	3.800 pts.	4.100 pts.
SPEEDBALL 2		4.600 pts.
BLOODWHYCH		5.000 pts.
MERCHANT COLONY		4.400 pts.
GP TENNIS	1.600 pts.	
FORMULA 3D	3.600 pts.	
FLIGHT OF THE INTRUDER	4.500 pts.	
FLAMES OF FREEDOM (MIDW. 2)	4.100 pts.	
HUNTER	4.000 pts.	
RETURN TO EUROPE DATA DISK	1.800 pts.	
RISE OF THE DRAGON	4.500 pts.	
FINAL FIGHT	3.600 pts.	
ROBIN HOOD	3.600 pts.	4.100 pts.
JIMMY WHITES WHIRLWIND S	4.000 pts.	
JAMES BOND COLLECTION	3.500 pts.	
FAST LANE		4.000 pts.
SEARCH FOR THE TITANIC		4.000 pts.
RULES OF ENGAGEMENT		4.500 pts
WRATH OF DEMON		4.500 pts.
SPACE 1889		4.500 pts.
WING COMMANDER		5.000 pts.
GUNSHIP 2000		5.100 pts.
F117A		5.000 pts
POOLS OF DARKNESS (VGA)		4.100 pts
BILL ELLIOTS NASCAR RACING		4.600 pts
MEGATRAVELLER 2		4.600 pts

OFERTA: DE LUXE PAINT 4.....24.500 pts.

AHORA TAMBIEN TE OFRECEMOS COMPATIBLES PC

ESTOS EQUIPOS INCLUYEN :
- TECLADO EXPANDIDO
- 2 UNIDADES (5 1/4, 3 1/2)
- 2 PUERTOS SERIE, 1 PARALELO, 1 JUEGOS
- CONTROLADORA VGA 1024 x 768
- 1 Mb DE MEMORIA RAM
- SISTEMA OPERATIVO MS DOS
- DISCO DURO 44Mb

PC AT 286 /16 + 3 1/2 (1.44), 5 1/4 (1,22) + 44 MB + 1MB RAM
+ MONO VGA .... 124.900 Pts.
+ VGA COLOR .... 164.900 Pts.

PC AT 286/20 + 3 1/2 (1.44), 5 1/4 (1,22) + 44 MB + 1MB RAM
+ MONO VGA .... 129.900 Pts.
+ VGA COLOR .... 169.900 Pts.

PC 386 SX/20 + 3 1/2 (1.44), 5 1/4 (1,22) + 44 MB + 1MB RAM
+ MONO VGA .... 169.900 Pts.
+ VGA COLOR .... 199.900 Pts.

PC 386 /25 + 3 1/2 (1.44), 5 1/4 (1,22) + 44 MB + 1MB RAM
+ MONO VGA .... 179.900 Pts.

DISCO DURO A500/2000

DISCO DURO de bajo consumo • INTERFASE SCSI con autoarranque • 1/2, 1 ó 2 MB de RAM en placa • 2, 4 ó 8 MB en placa opcional • Puerto SCSI externo • SWICH de desconexión • Transfiere datos hasta 40 veces más rápido que una unidad de Disco

500 XP 20 MB 512 K ...... 69.900 Pts.
500 XP 52 MB 512 K ...... 89.900 Pts.
500 XP 105 MB 512 K ... 153.500 Pts.

DISCOS DUROS A 2000

Commodore 20 Mb...34.800 Pts.
40 Mb......................77.900 Pts.
52 Mb......................88.900 Pts.
105 Mb....................122.900 Pts.

DISCOS DE 3 1/2
10 u. ......700 pts.
100 u. ......650 pts.
MAS u. ......600 pts

LISTA DE JUEGOS CDTV

	CASA	
ADVANCED MILITARY SYSTEM	DOMINION	5.500
ALL DOGS GO TO HEAVEN	MERIT	6.700
BARNEY BEAR CAMPING	FREE SPIRIT	6.300
BARNEY GOES TO SCHOOL	FREE SPIRIT	5.500
BATTLESTORM	TITUS	7.100
CD REMIX	MICRODEAL	6.700
CLASSIC BOARD GAMES	MERIT	6.700
COMPLETE WORKS OF SHAKESPEARE	ANIMATED PIXELS	7.500
DEFENDER OF THE CROWN	CDTV PUBLISHING	7.500
FRED FISH COLLECTION	FRED FHISH	8.600
FUN SCHOOL	DATABASE	5.900
GARDEN PLANTS	CDTV PUBLISHING	8.000
HOUND OF BASKERVILLE	ON LINE	7.100
ILLUSTRATED HOLY BIBEL	ANIMATED PIXELS	7.800
INDOOR PLANTS	CDTV PUBLISHING	9.000
LEMMINGS	PSYGNOSIS	6.700
MUSIC MAKER	CDTV PUBLISHING	9.000
MY PAINT	SADDLEBACK	6.700
NEW BASIC ELECTRONICS	XIPHIAS	7.800
PSYCHO KILLER	ON LINE	6.300
SIM CITY	MAXIS	7.800
OF THE MISSING BLANKET	THE EDGE	6.700
SUPER GAMES PACK	ODESSEY	5.500
TIME TABLE BUSINESS	XIPHIAS	8.200
OF SCIENCE OF INNOVATION	XIPHIAS	7.800
WOMEN IN MOTION	ON LINE	5.900
WORLD VISTA ATLAS	APPLIED OPTICAL	9.400
WRATH OF THE DEMON	READY SOFT	6.700

• MAS TITULOS DISPONIBLES, PIDE LISTA

VARIOS :

ACTION REPLAY 2 A500	13.500
ALFOMBRILLA RATON	995
DIGIWIEV GOLD 4.0	23.900
GENLOCK GTS 40	49.900
MIDI	9.900
MODEM US ROBOTIC 14.4	119.900
MODEM SUPRA 2400	24.500
MODEM SUPRA 2400 PLUS	18.900
MODULADOR A520	6.500
MULTIMONITOR 1024*768	63.900
PERFECT SOUND	14.900
RATON ALTA RESOLUCION	3.900

SI TIENES UNA CONSOLA SEGA MEGADRIVE, GAMEBOY ó LYNX LLAMA AL TLFNO. 50 75 75 PARA CONSEGUIR LAS ULTIMAS NOVEDADES IMPORTADAS PARA TI.

NO PIERDAS MAS TIEMPO Y HAZNOS TU PEDIDO POR TELEFONO. LLAMANOS AL 958 - 52 01 01. TE LO ENVIAREMOS CON RAPIDEZ ABSOLUTA Y SI TU COMPRA SUPERA LAS 20.000 pts. TE LO HAREMOS LLEGAR SIN GASTOS DE ENVIO



TARJETA ACEL. COMMODORE
68030, 2 Mb RAM ...109.900 Pts.
68030, 4 Mb RAM ...149.900 Pts.
A500/2000
MEGAMIDGET RACER
2 Mb de RAM ....186.900 Pts.

Buscamos Distribuidores de PULSAR en España. Te ofrecemos unas ventajas inigualables

PULSAR Ibérica: c/ Casillas de Prats, 4 y 6 Granada 18002. Teléfonos • 958-520101 - Fax • 958-267323 - 507 518
¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR PULSAR? LLAMANOS: (958) 50 75 75. FAX: 50 75 18. C/ RIBERA Nº 8. CP. 18.151. LOS OGIJARES. GRANADA

• Todos los precios incluyen IVA y son válidos salvo error tipográfico, o impresión durante el mes de aparición de la Revista. "EL ANUNCIO ESTA HECHO CON 30 DIAS PREVIOS A LA PUBLICACION DE LA REVISTA, POR ELLO TE PODEMOS OFRECER MUCHAS OTRAS NOVEDADES QUE NO APARECEN AQUI, NO DEJES DE CONSULTARNOS, TE INTERESA"

PULSAR PULSAR PULSAR PULSAR

TERMINA

A comienzos del siglo XXI tuvo lugar una dramática revolución que cambió drásticamente la vida del hombre sobre la Tierra. Las máquinas, que siempre habían estado al servicio de los humanos, pues no en vano eran sus propias creaciones, adquirieron el poder suficiente como para tomar el control del planeta y esclavizar a los que habían sido sus amos durante décadas.

Los hombres se vieron obligados a trabajar para las máquinas en las condiciones más duras y el mundo se sumió en el terror bajo el férreo mando de las computadoras. Sin embargo, pasados los primeros años de desconcierto, los hombres fueron capaces de recordar su dignidad perdida y decidieron que era preferible morir luchando por la libertad antes que resignarse a un futuro de esclavitud. Se formó un grupo de rebeldes que, pese al superior poder de las máquinas, comenzó a ganarles la batalla pues no en vano contaban con valentía y astucia, facultades extraídas de su propia debilidad que ninguna computadora sería capaz de tener jamás.

Skynet, el ordenador que dirigía a las máquinas, decidió enviar un Terminator a través del tiempo, un robot implacable con apariencia humana que fue trasladado al pasado cercano, concretamente a 1984, con la única misión de acabar con Sarah Connor, la mujer que, aún sin saberlo, iba a ser la madre del que más tarde se convertiría en jefe de los rebeldes y azote del imperio de las máquinas.

Sin embargo, el destino se alió con esta mujer indefensa y el Terminator fue destruido antes de cumplir su mensaje de muerte. Pese a su derrota, las máquinas no desistieron y enviaron un nuevo Terminator con el código T1000 esta vez a 1994. El objetivo de esta nueva y aún más perfecta creación era el propio John Connor, hijo de Sarah y futuro jefe rebelde, que en ese momento contaba con apenas diez años de edad.

Enterados de los planes de las máquinas, los rebeldes decidieron proteger al niño que años más tarde iba a conducirles hacia la victoria. Pero esta vez el combate se iba a realizar entre guerreros con las mismas características, y una máquina iba a luchar contra alguien de su misma especie.



EL JUEGO

Dos Terminators procedentes del futuro van a encontrarse frente a frente con objetivos muy distintos. T1000, enviado por las máquinas, no descansará hasta destruir al pequeño John mientras que T800, reprogramado por la resistencia a partir del Terminator original, se encargará de protegerle.

Ambos son externamente humanos pero internamente mecánicos, ambos son resistentes y perfectos, pero solamente uno puede salir victorioso.

La aventura de estos dos colosos se desarrolla a través de nueve fases, pero no todas ellas están presentes en los diferentes modelos de ordenador. La versión Amiga, empleada para la redacción de este artículo, contiene solamente ocho fases ya que carece de una cuarta fase que al parecer sí está presente en la versión para C64, mientras que en Spectrum y Amstrad el número de fases de reduce a siete. En algunas versiones el Terminator que manejamos no se llama T800 sino T101.

PRIMERA FASE

Es el primer enfrentamiento entre T800 y T1000, y en él debemos vencer temporalmente a nuestro enemigo para conseguir así unos minutos que permitan a John escapar de las garras del diabólico Terminator.

La acción transcurre en una sola pantalla en la que los dos colosos se encuentran inicialmente en sus laterales. Cada uno dispone de un indicador de energía en la parte inferior de la pantalla y solamente podremos pasar al siguiente nivel cuando, tras atacar a nuestro enemigo un buen número de veces, agotemos completamente su energía.

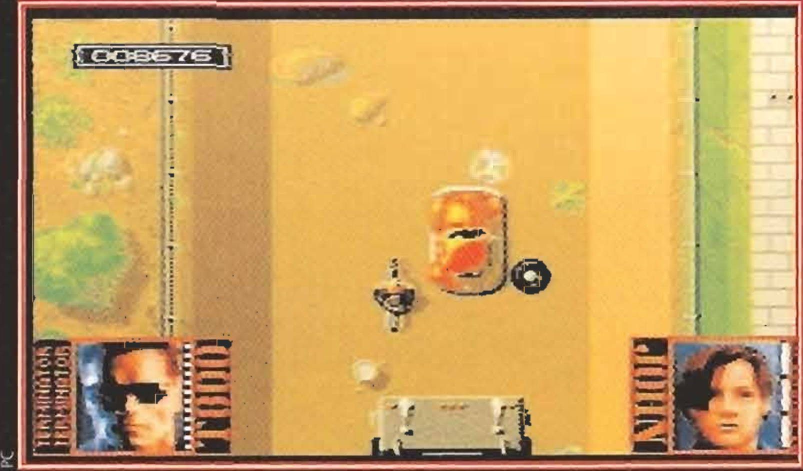
Para ello contamos con una pistola cargada únicamente con seis balas y la eficaz ayuda de nuestras piernas y puños. Cuando las dos máquinas se encuentran a cierta distancia la pulsación del botón de disparo produce el lanzamiento automático de una bala, mientras que cuando la munición se haya agotado o ambos luchadores se encuentren muy cerca se optará por la lucha cuerpo a cuerpo.

En esta última faceta T800 dispone de diferentes movimientos para atacar a su enemigo combinando el botón de disparo con las diversas teclas de dirección. Mientras que un disparo de la pistola basta para abatir a T1000, para conseguir el mismo efecto son necesarios



PC

Comenzamos el juego enfrentándonos por primera vez contra T1000, al que deberemos derrotar momentáneamente para que John consiga escapar.



PC

T800 y John, a lomos de una potente Harley Davidson, se verán acosados por un camión, a cuyo volante está ni más ni menos que el incansable T1000.



PC

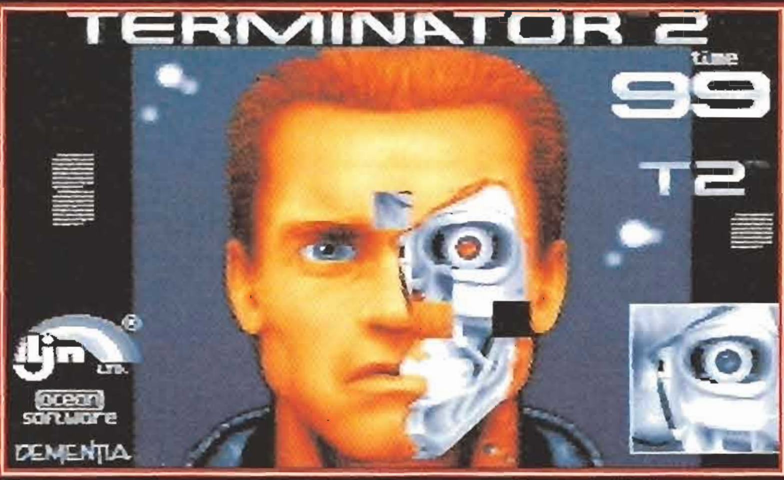
Como en la mayoría de las licencias cinematográficas de Ocean, no faltan las fases tipos "puzzle", que pondrán a dura prueba nuestra capacidad de concentración.

DOS GI
FRENTE A

T O R 2



PC
La cuarta fase sitúa de nuevo frente a frente a los dos Terminators. Una vez más deberemos hacer uso de la pistola y de nuestros golpes para alcanzar la victoria.



PC
Si en la tercera fase nuestro objetivo es recomponer el brazo de T800, en esta ocasión disponemos también de 99 segundos para hacer lo propio con su rostro.



PC
Escapar de los laboratorios Cyberdyne no será empresa fácil, pero contamos con munición ilimitada y la posibilidad de orientar nuestro arma en tres direcciones.

GANTES
A FRENTE

varios golpes. Nuestro enemigo dispone de una pistola dotada de munición inagotable que no dudará en utilizar si estamos a tiro. También es capaz de agacharse ante nuestros disparos y golpearnos cuando T800 se encuentre lo suficientemente cerca.

Segunda fase

T800 conduce en esta ocasión una potente motocicleta Harley Davidson, en cuyo asiento trasero se encuentra el pequeño John, a través de una peligrosa carretera en obras mientras T1000 les persigue a bordo de un bulldozer.

De nuevo hay dos marcadores en la parte inferior de la pantalla. El izquierdo corresponde a T800, que comenzará este nivel con la misma energía con la que finalizó el anterior, mientras que el derecho corresponde a John.

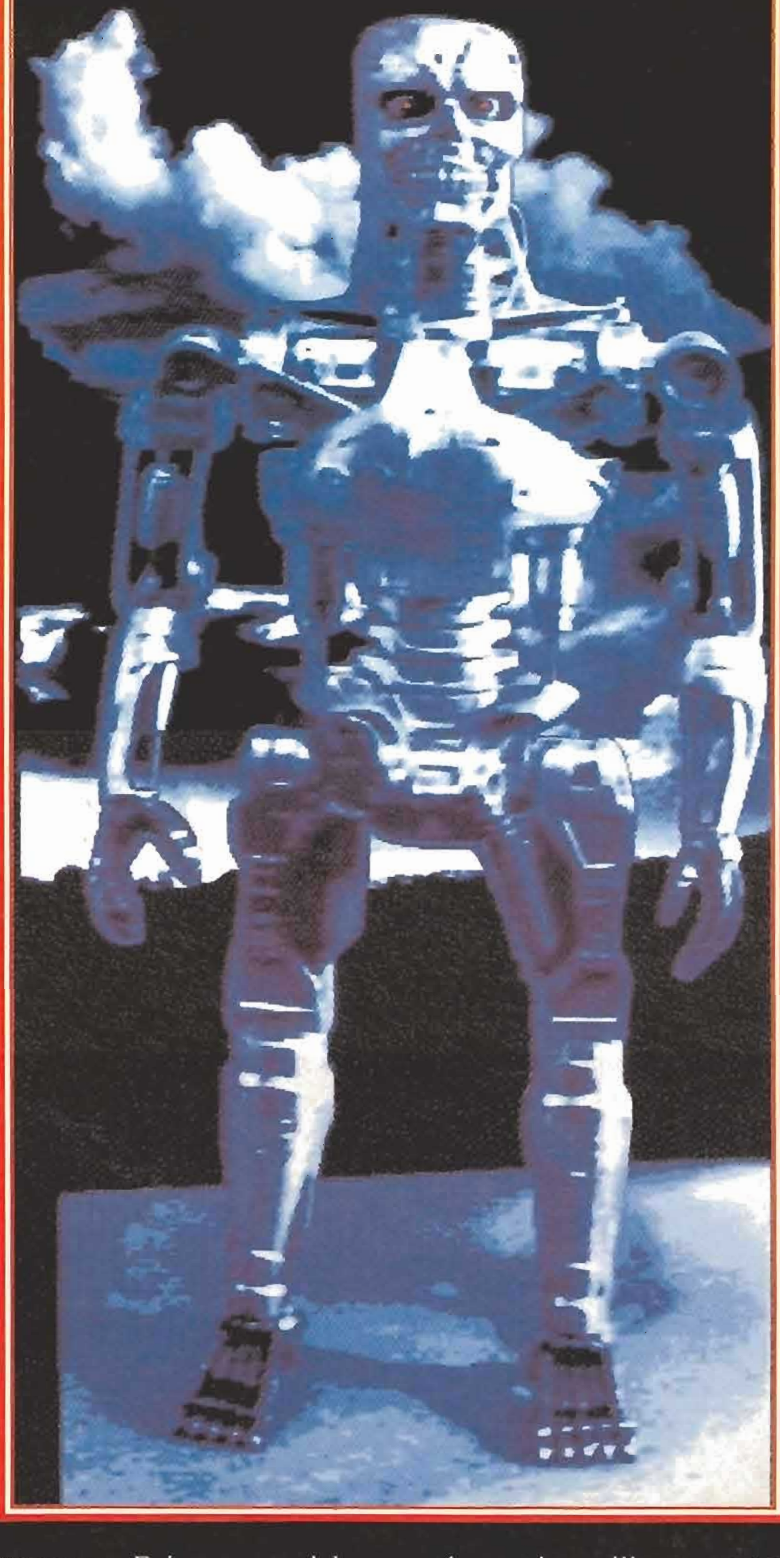
El choque contra las rocas y los neumáticos desperdigados por la carretera hace disminuir la energía de T800, pero si el bulldozer alcanza la motocicleta por detrás será John el que sufra las consecuencias. Nuestra misión fundamental consiste por tanto en evitar los peligros del camino.

Los charcos de agua no quitan energía a T800 pero le hacen perder momentáneamente velocidad, lo que puede provocar que el Terminator enemigo alcance la parte trasera de la moto y hiera al pequeño John. Por suerte podemos utilizar rampas que nos permiten ganar velocidad y pasar por encima de los obstáculos, así como recoger diversas burbujas que proporcionan tanto puntos extra como un incremento de la energía de cualquiera de los dos personajes. Ninguno de los dos indicadores de energía debe llegar a cero, pues la muerte de cualquiera de ellos supone el final de la aventura.

Si conseguimos sobrevivir durante la peligrosa travesía podremos observar dos flechas que indican que debemos apartarnos del centro de la carretera. Siguiendo cualquiera de ellas conseguiremos pasar bajo los arcos de un puente que cruza el camino, pero la gran anchura d el bulldozer le obligará a estrellarse contra los pilares poniendo punto final a la persecución.

Tercera fase

Para relajarnos del fuerte componente arcade de las fases anteriores este tercer nivel nos propone una interesante prueba de inteligencia. Bajo un límite de tiempo de 99 segundos nuestra misión consiste en recomponer uno de los brazos de T800, dañado durante sus anteriores

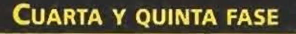


aventuras. Existe un modelo que debemos intentar imitar desplazando las piezas de forma cuadrada que forman una imagen de 4x4.

Para ello podemos mover un cursor sobre cualquiera de las 16 casillas y, una vez sobre la casilla deseada, pulsar fuego en combinación de una tecla de dirección para intercambiar la casilla situada bajo el cursor y la situada en la dirección apuntada. Las casillas colocadas correctamente se ponen de color más claro, y cada vez que una hilera horizontal de cuatro casillas se encuentre bien colocada el dedo de T800 correspondiente a dicha hilera comenzará a moverse.

Este nivel puede finalizar al completar totalmente el puzzle o agotarse el tiempo. En ese momento se realiza el recuento de las casillas correctas y se obtiene una bonificación de puntos y energía en función del porcentaje del puzzle resuelto.

Esto significa dos cosas. Primera, que por muy mal que quede el puzzle siempre pasaremos al siguiente nivel. Segunda, que aunque el puzzle no esté completamente terminado un buen número de casillas correctas puede proporcionarnos una importante recuperación física con la que poder afrontar otros niveles con garantías de éxito.



Cuarta y quinta fase

La cuarta fase tiene un desarrollo idéntico a la primera, y en ella debemos luchar nuevamente contra T1000 para dar tiempo a John y Sarah para tomar el ascensor que conduce al aparcamiento. Por su parte, la quinta es muy similar a la tercera, aunque en esta ocasión no debemos recomponer el brazo de T800 sino parte de su rostro. Disponemos de un modelo para formar la imagen correcta, pero en esta ocasión el movimiento se realiza desplazando una casilla vacía sobre una cuadrícula de 4x4.

Sexta fase

T800 debe escapar de los laboratorios Cyberdyne, protegidos por la policía. Controlamos a nuestro valiente Terminator, el cual se desplaza automáticamente hacia la derecha, de forma que sólo tenemos control sobre el arma que maneja. Dicho

TERMINATOR 2

arma, dotada de munición ilimitada, puede ser orientada en tres direcciones para alcanzar de ese modo a los policías situados sobre el camino, tras los muros o agachados en el suelo.

Es preciso alcanzar tres veces a un enemigo para destruirlo totalmente, y los indicadores de la parte inferior señalan la energía de T800 y el porcentaje de policías eliminados. Al alcanzar la salida del laboratorio T800 entra en el camión que trajo a todos los policías y lo pone en marcha.

SÉPTIMA FASE

T800, Sarah y John se encuentran en el camión de la policía atravesando una de las calles más concurridas de la ciudad.

El Terminator enemigo les persigue a bordo de un helicóptero y comienza a dispararles. Como ocurría en la segunda fase, dos son los marcadores que debemos vigilar. A la izquierda, como siempre, se encuentra la energía que le queda a T800 tras las dos fases anteriores mientras que a la derecha se encuentra el gráfico que representa la energía de Sarah.

La valerosa mujer se encuentra en la parte trasera del camión utilizando un punto de mira para disparar contra el sofisticado helicóptero, pero a su vez los impactos que proceden de éste pueden herirla.

Para evitarlo, T800 debe mantener el camión en constante movimiento evitando a su vez los numerosos coches que circulan por la carretera, pues cualquier choque producirá una importante pérdida de su propia energía.

Por suerte, si Sarah alcanza al helicóptero éste dejará de disparar durante algunos segundos. La aventura finaliza si cualquiera de los dos marcadores de energía se agota por completo.

Tras un largo trecho esquivando coches y evitando los disparos del helicóptero, nuestros amigos pasan bajo un paso elevado de la carretera y contemplan con alivio que el helicóptero pilotado por T1000 se estrella contra él.

OCTAVA FASE

Es un nuevo combate similar al de las fases primera y cuarta, pero en esta ocasión la pelea es a vida o muerte. T1000 ha perdido la capacidad de autoregenerarse tras sumergirse en nitrógeno líquido, y ahora cualquier daño que se le cause será permanente.

Enfrentadas en una lucha definitiva, las dos máquinas, fruto de la más avanzada tecnología del futuro, miden sus fuerzas en una batalla que marcará sin duda alguna una garantía de esperanza para la humanidad.

P. J. R.

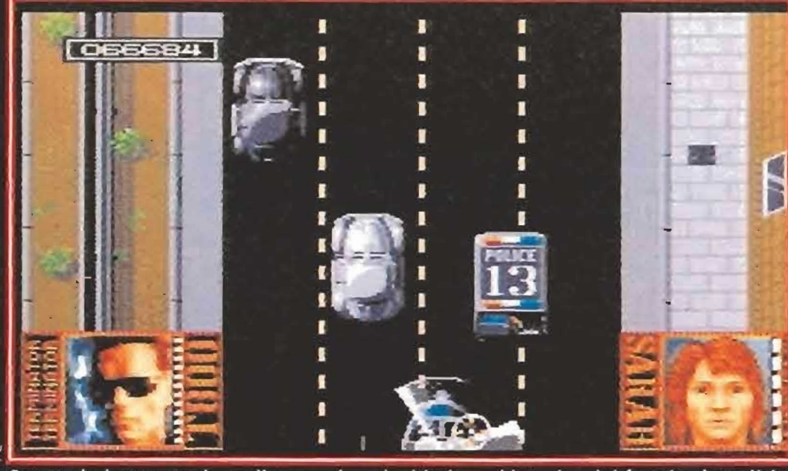
VERSION AMSTRAD

Salvando las distancias, esta versión conserva parte del espíritu profesional del Amiga, aunque el tamaño de los gráficos repercute en una cierta lentitud global y por tanto en una falta de realismo. La inevitable multicarga puede hacerse en esta ocasión insufrible, pues la relativa brevedad y sencillez los diversos niveles nos hará pasar casi más tiempo manejando el cassette que jugando .



VERSION SPECTRUM

Un exquisito uso del color, detallados gráficos y suaves movimientos son los ingredientes de una excelente versión, exclusiva para los modelos de 128K, que demuestra que Ocean aún cuida sus productos de 8 bits. Si somos conscientes de las limitaciones del Spectrum, esta versión puede ser tan adictiva y divertida como cualquier otra.



PC

Surcando las atestadas calles a toda velocidad en el interior del furgón de policía, Sarah y John serán perseguidos por el helicóptero, pilotado, cómo no, por T1000.



PC

Nos encontramos ante la escena cumbre del film y del juego, T800 y T1000 combaten, y está vez a muerte. Un último esfuerzo, y la victoria final será por fin nuestra.



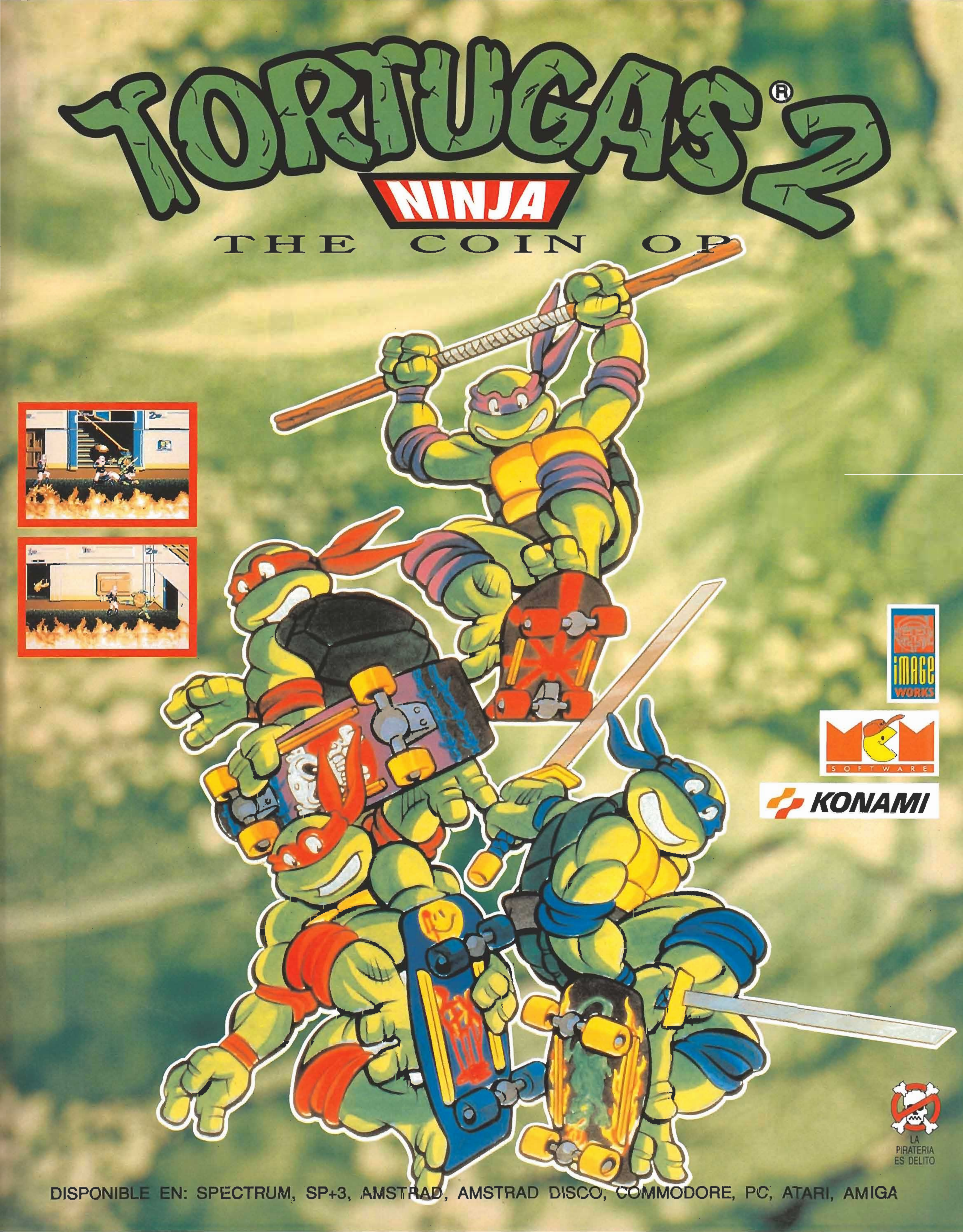
- **OCEAN**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Arcade con puzzle**

Ocean se ha convertido en dueña absoluta del monopolio de las licencias cinematográficas. En un mundo en el que se funciona a golpe de talonario, solamente las compañías poderosas pueden hacer el fuerte desembolso inicial que luego se multiplicará en beneficios. Hemos de agradecer a la compañía inglesa que, en sus numerosos títulos basados en películas de éxito, haya dotado a sus creaciones de una gran calidad (en ocasiones extraordinaria) en lugar de colocar productos mediocres amparados en un nombre famoso. «Terminator II» es, sin duda, un muy buen programa, pero debemos reconocer que no llega a la altura de ejemplos tan cercanos como «Total recall», «Robocop 2» o «Batman, the movie». Sobre juegos multicarga similares, este nuevo programa incorpora elementos ya conocidos como alternar fases de arcade y estrategia, y destaca por la brevedad y sencillez de sus diversos niveles. Se trata en efecto de un juego bastante fácil, al menos para lo que estamos acostumbrados por aquí, y que puede completarse en poco tiempo lo que garantiza una fuerte adicción. No hay complejos mapeados en los que tan fácil resulta perderse, ni siquiera objetos que recoger y utilizar. La realización práctica, sobre todo en lo referente a la calidad y realismo de los movimientos, es irreprochable, pero hay una atmósfera general de gran simplicidad, de no haber sabido sacar más partido a una buena ocasión y de mostrar una cierta crisis de ideas.

P.J.R.

LA PUNTUACION

"Un juego algo simple pero muy divertido y de gran calidad."


TORTUGAS® 2
NINJA
THE COIN OP
IMAGE WORKS
MCM
SOFTWARE
KONAMI
LA PIRATERIA ES DELITO
DISPONIBLE EN: SPECTRUM, SP+3, AMSTRAD, AMSTRAD DISCO, COMMODORE, PC, ATARI, AMIGA

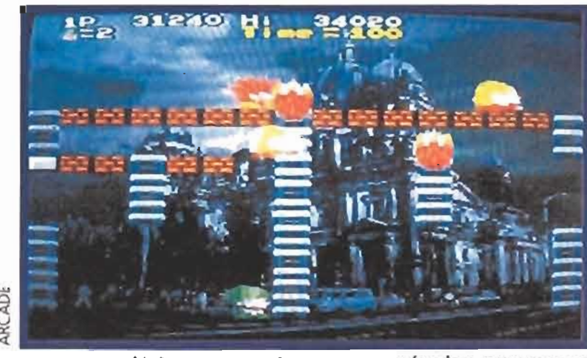


A partir de este mes encontraréis reflejadas en esta sección las más importantes novedades que se produzcan dentro del sector de las recreativas. ¡Qué ustedes lo disfruten a tope!

THE BERLIN WALL

«The Berlin Wall», de la firma japonesa Kaneco, utiliza el acontecimiento histórico que da título al juego como reclamo para todos los incondicionales de las recreativas. Sin embargo, su argumento no reproduce los sucesos que empezaron a cambiar el mapa de Europa, los utiliza para reformar y renovar los viejos "arcades de plataformas", una serie de juegos que en su día tuvieron gran éxito entre las primeras generaciones de videomaniacos. Puede ser una buena ocasión para volver a gozar con argumentos antiguos o descubrir diversiones que los más modernos enterraron sin mucho tino.

No cabe duda que los programadores de Kaneco han buscado un nombre pintoresco para este arcade de plataformas.



Esquemas clásicos se suceden en esta máquina que no por ello pierde puntos a ojos del buen jugador.



Adicción y entretenimiento garantizados. Nada mejor que una idea simple para pasarlo de miedo.



Nuestros enemigos se acercan peligrosamente. ¡No problem! Tienen los ladrillos contados.

El 9 de Noviembre de 1989, tan sólo un mes después de que Gorbachov hubiera viajado a la antigua República Democrática Alemana para celebrar el 40 aniversario del nacimiento del país comunista, las autoridades ordenaban la apertura del muro de Berlín. La desaparición del "símbolo de la guerra fría" fue jubilosa e incontrolada: los ciudadanos de uno y otro lado lo derribaron piedra a piedra, y ese mismo verano vendía trozos a los turistas, que adquirían tan peculiares souvenirs con el mismo afán que reproducciones de la torre Eiffel en París o de la Cibeles en Madrid.

La caída del muro de Berlín se convertía en símbolo de la victoria de los revolucionarios, manifestantes bajo el eslogan "wir sin das volk" –"somos el pueblo"–, y, por lo tanto, en objeto susceptible de comercialización. Era el comienzo, el gran pistoletazo de salida para documentales, camisetas, llaveros, macroconciertos como "The Wall" y..., ¡por supuesto!, para juegos de vídeo como este «The Berlin Wall».

¡Duro... y a la cabeza!

«The Berlin Wall» es obra del departamento creativo de la firma japonesa Kaneco y, pese a su nombre de evidente oportunismo para un mercado todavía ávido de productos que rememoran el derrumbe de los países del Este, sus referencias al suceso histótico son escasas: apenas el título del juego y las imágenes que separan sus diferentes fases, además de una leyenda que indica que parte de los beneficios que proporcione irán destinados a la Cruz Roja japonesa para repartirlos entre las "víctimas del muro" (numerosísimas, ya que sus guardianes tenían ordenes de disparar a matar a aquellas personas que intentaran cruzarlo ilegalmente rumbo a Occidente).

Quien espere encontrar en «The Berlin Wall» al temible ejército de la desaparecida RDA, a "ossies" –diminutivo por el que se conoce a los alemanes orientales– saltando el muro o intercambio de espías entre el Este y el Oeste como en las novelas de Jhon Le Carré, se llevará una desilusión. El juego sólo utiliza la realidad como reclamo y su argumento es una versión renovada y reformada de otros que, años ha, lograron una gran aceptación entre los primeros video-maniacos: "los juegos de plataformas". Cualquier lector de MICROMANIA un poco madurito o tu hermano mayor sabrá de qué estamos hablando.

Una singular y extravagante galería de personajes nos ha acompañado en nuestro divertido recorrido.




¿Preparados para aceptar el desafío con todas sus consecuencias? ¡Qué no se diga hombre!

LA HISTORIA CONTEMPORANEA COMO RECLAMO

Un esquema muy simple

El esquema es relativamente simple: el jugador, con la inestimable ayuda de una maza, debe evitar el ataque de una serie de monstruos y monstruitos (alguno, por cierto, la mar de simpático). La alternativa es doble: o poner pies en polvorosa o, y aquí está el salero del juego, deshacerse de los bicharracos, lo que a su vez permite avanzar en las diferentes pantallas.

¿Cómo? Muy sencillo. A martillazos se abre un agujero en uno de los niveles de ladrillos y cuando los monstruos, –tan tontos como los podéis imaginar–, caen en la trampa y se enganchan en el boquete, nuestro obrero con maza favorito les arrea unos cuantos achuchones en la cabeza, se despeñan, desaparecen y ganamos puntos.

Si conseguimos recolectar las frutitas, hacemos estallar las bombas o descargamos la lluvia que acaba con todos los monstruos cercanos, también subiremos los números de nuestro marcador.

Por contra, cuanto mayor sea el monstruo, más se deberá parecer a un socavón el agujero que deberemos abrir para cazar a nuestros enemigos. Poco más que decir..., ya sabéis: "¡Duro... y a la cabeza!"

S.E.A.



No hay tiempo que perder, tus malvados enemigos acaban de dar un golpe.

A.B. COP-AIR BIKE



Está visto que el mal no descansa. Un buen policía no puede tomarse ni un respiro. ¡Qué vida ésta!

«A.B. Cop-Air Bike» es un juego de conducción fabricado por SEGA que, por su gran tamaño, normalmente sólo se encontrará en los salones. Muy entretenido y con un diseño excelente, ofrece la posibilidad de "meter el turbo" sin necesidad de quitar la mano del manillar. Saltar y echar a los enemigos de la carretera son las armas que un futurista poli motorizado utiliza para encarcelar a poderosos malignos criminales como "Biocriatura" o "Sogun Death". Y mucho cuidado con el tiempo, si no andamos hábiles se nos acabará antes de cumplir nuestro objetivo.

A.B. Cop Air Bike de Sega es un juego más de conducción, modalidad con gran número de seguidores en todo el mundo, sin que en este caso el eslogan "Spain is different" sea una realidad.

Los fans de montarse en moto sobre la pantalla para correr así mil y una aventuras no decaen, y si alguno deserta hay colas para ocupar su lugar. Eso lo saben las multinacionales y no dudan en introducir variaciones sobre el mismo tema para que se mantenga encendida la llama de la afición.

Este "A.B. Cop-Air Bike" es una máquina que, por su tamaño parece limitada a los grandes salones de recreativas: difícilmente los bares, discotecas y cafeterías españolas destinarán tanto hueco para el aparato, lo que, obviamente, limita su distribución, aunque (no hay mal que por bien no venga) aumenta su espectacularidad y su periodo de vida sin que los jugadores se cansen.

¡Gira el manillar, pon el turbo y a correr!

Lo primero que hay que dejar bien sentado es que estamos ante un juego tremendamente entretenido, con un excelente diseño y los suficientes elementos como para crear adicción por sí mismo.

El bueno del «A.B. Coip-Air Bike» es un intrépido poli que deberá encarcelar a diversos criminales, a cual más peligroso, con nombres tan exóticos como "Biocriatura" o el oriental "Sogun-death, entre otros.

Cada uno de ellos protagoniza una pantalla y nuestro intrépido motorista, antes de enfrentarse directamente al jefe, deberá desembarazarse de sus sicarios y sortear los diferentes obstáculos; saltar y echar de la carretera a los enemigos con hábiles choques son las mejores armas de A.B. Cop.



Monstruos de todos los tamaños y colores están dispuestos a sembrar el pánico en la galaxia.



Las maniobras arriesgadas a veces tendrán resultados desastrosos. No te preocupes, no siempre es así.



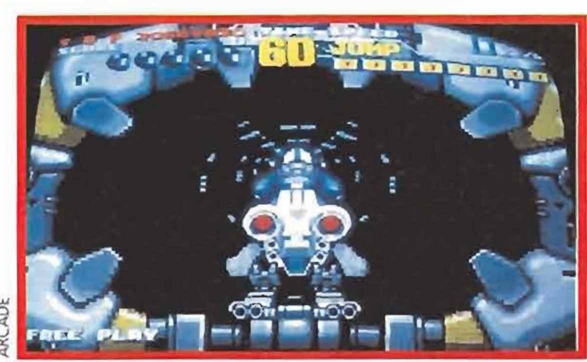
Los efectos del turbo son increíbles. Prueba y luego nos cuentas qué te parece.



La emoción está garantizada, pero llega al máximo cuando coincidimos en la pantalla con varios enemigos.



Tus posibilidades son ilimitadas ¿Quién se atrevería a poner freno a la justicia?



Antes de enfrentarnos directamente al "gran Capo" deberemos deshacernos de todos sus sicarios.



En esta triste situación se encontrarán todos los malhechores ante tu indiscutible actuación.



La prática y la experiencia son las obvias recomendaciones que se pueden ofecer al jugador para detener a un mayor número de bandidos cada vez, gastándose un menor número de monedas.

«A.B. Cop-Air Bike», como suele ocurrir en los juegos de conducción, funciona por tiempo, que aumenta paralelamente a la destrucción de los seguidores de cada jefe de criminales (y nos conviene acumular lo más posible porque no es tan sencillo eliminar al "gran capo" como a sus sicarios).

Datos a tener en cuenta

Aparte del desarrollo del juego en sí, la pantalla nos ofrece una serie de informaciones fundamentales si queremos cumplir la misión encomendada. En el margen superior derecho aparece el número de saltos de que disponemos, y en el izquierdo el del número de motoristas que nos falta por echar de la carretera, antes de llegar a los citados jefes de las bandas criminales.

La variedad de ambientes y paisajes de este juego es otro de sus atractivos. Todos llegan como mínimo al nivel de lo correcto, y algunos pueden obtener una calificación de notable.

A través de túneles y autopistas, jardines y calles urbanas, oriente y occidente..., es posible vivir espectaculares aventuras y, con unas dosis de imaginación y habilidad, contribuir al encarcelamiento de unos asesinos que sólo existen en «A.B. Cop-Air Bike».

El lanzamiento más reciente de Sega acumula, como habréis podido deducir de nuestras palabras, muchos más aspectos positivos que negativos, pero puestos a buscarle tres piés al gato habría que señalar que uno de sus principales atractivos –la posibilidad de meter el turbo utilizando el manillar– es factible que, en un momento dado, se transforme en una pega, acaba resultando un poco pesado tanto estar moviendo "la cabra" con la muñeca. ¡No hay que apurarse, en esta vida no existe la separación tajante entre lo blanco y lo negro y, además, ya se sabe que todo depende del color con que se mira.

S. E. A.

Asesoramiento Técnico:
Feliciano Martín,
Fernando Amatos (SERMARE)

TERMINATOR II — AMIGA



AMIGA



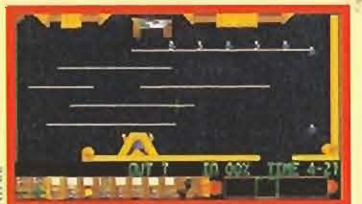
AMIGA

```
REM Cargador 'Terminator II'
REM Pedro José Rodríguez 6-10-91
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>1292682& THEN PRINT"Error en los data!":END
PRINT"FASES 1-4-8":PRINT
INPUT"Inmunidad";a$:IF FNn THEN c%(91)=&H6004
INPUT"Balas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(94)=&H6004
PRINT:PRINT"FASE 2":PRINT
INPUT"Inmunidad para T800";a$:IF FNn THEN c%(97)=&H600A
INPUT"Inmunidad para John";a$:IF FNn THEN c%(103)=&H6004
PRINT:PRINT"FASES 3-5":PRINT
INPUT"Tiempo infinito";a$:IF FNn THEN c%(106)=&H6004
PRINT:PRINT"FASE 6":PRINT
INPUT"Inmunidad";a$:IF FNn THEN c%(109)=&H6004
PRINT:PRINT"FASE 7":PRINT
INPUT"Inmunidad para T800";a$:IF FNn THEN c%(112)=&H6004
INPUT"Inmunidad para Sarah";a$:IF FNn THEN c%(115)=&H6004
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,00E4,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004
DATA 41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052
DATA 0839,0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004
DATA 42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF
DATA FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,0010,397C,4EF9,0062,2948
DATA 0064,4EEC,000C,4EAE,FF6A,41FA,000E,377C,4EF9,0046,2748,0048,4ED3,24D8
DATA B3C8,6EFA,41FA,0008,2748,007C,4ED3,31FC,4E75,65CE,31FC,4A28,626E,31FC
DATA 4A39,44DE,31FC,4A39,4A8E,31FC,4A32,4A5C,31FC,4E75,3E30,31FC,4A39,71DA
DATA 31FC,4A39,5932,31FC,4A39,5CA0,4EF8,0800,*
```

LEMMINGS — ATARI


ATARI


ATARI


ATARI

```
1     '*************************************************************
2     '*                 CARGADOR ATARI ST PARA                     *
3     '*                        LEMMINGS                            *
4     '*            BY MARC STEADMAN Y JULIAN ROM                   *
5     '*************************************************************
10    FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20    Z=3E5:FOR N=Z TO Z+172 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30    POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H0E5372 THEN ? "DATAS MAL":END
40    ? "OBREROS INFINITIS  (s/n) ";:D=122:P=&H601E:GOSUB 90
50    ? "TIEMPO INFINITO    (s/n) ";:D=154:P=&H6002:GOSUB 90
60    ? "SIEMPRE PASAR FASE (s/n) ";:D=158:P=&H6006:GOSUB 90
80    ?"PON EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA":A$=INPUT$(1):CALL Z
90    A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
95    ? A$:RETURN
100   DATA 3F3C,0020,4E41,3F3C,0001,42A7,3F3C,0001,4267,42A7,4878,0500
110   DATA 3F3C,0008,4E4E,31FC,4E75,0578,4EB8,0500,33FC,6001,0007,0056
120   DATA 41FA,000C,21C8,000C,4EF9,0007,0000,4FEF,000E,51C8,0012,41FA
130   DATA 0014,23C8,0007,0A8E,4EF9,0007,005A,4EF9,0007,0032,11FC,0060
140   DATA 2B0A,4BFA,0016,4DF8,0140,7032,21CE,2C00,2CDD,51C8,FFFC,4EF8
150   DATA 0400,42B8,1BC0,42B8,1CC6,42B8,1D62,42B8,1DD8,42B8,1E3E,42B8
160   DATA 1E9C,42B8,1EFC,42B8,1F34,42B8,259A,42B8,1182,42B8,13EC,4EF8
170   DATA 0400,0000,0000
```

TERMINATOR II — C 64

```
1 REM********************************
2 REM*                              *
3 REM*    TERMINATOR II   C-64      *
4 REM*  (C) JOSE DOS SANTOS  22-9-91 *
5 REM*                              *
6 REM********************************
7 POKE53281.1:POKE53280.1:POKE646.5:PR
INTCHR$(147)
8 FORN=272TO410:READA:POKEN.A:S=S+A:NE
XT
9 IFS<>15631THENPRINT"ERROR EN  DATAS"
:END
10 PRINT"ESTE CARGADOR PROPORCIONA "
11 PRINT"ENERGIA INFINITA EN TODOS LOS
 NIVELES EXCEPTO EN EL 1"
12 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULS
A UNA TECLA"
13 POKE53280.PEEK(162):GETA$:IFA$=""TH
EN13
14 POKE816.16:POKE817.1:POKE2050.0:LOA
D
15 DATA32.165.244.169.76.141.248.3.169
.35.141.249.3.169.1.141.250
16 DATA3.96.169.32.173.167.4.169.53.14
1.146.4.169.1.141.151.4
17 DATA76.7.4.173.172.4.173.223.26.201
.233.208.5.169.0.141.224
18 DATA26,173.84.20.201.233.208.8.169.
0.141.85.20.141.93.20.173
19 DATA72.35.201.233.208.8.169.0.141.7
3.35.141.243.35.173.218.26
20 DATA201.233.208.5.169.0.141.219.26.
173.7.19.201.233.208.5.169
21 DATA0.141.8.19.173.71.20.201.233.20
8.8.169.0.141.72.20.141
22 DATA76.19.173.245.26.201.233.208.5.
169.0.141.246,26.76.0.16.74.68.83
```

MERCS — C-64

```
1 REM********************************
2 REM*                              *
3 REM*  MERCS     COMMODORE 64      *
4 REM*  (C) JOSE DOS SANTOS  17-9-91 *
5 REM*                              *
6 REM********************************
7 POKE53281.1:POKE53280.1:POKE646.5:PR
INTCHR$(147)
8 FORN=272TO337:READA:POKEN.A:S=S+A:NE
XT
9 IFS<>07631THENPRINT"ERROR EN  DATAS"
:END
10 INPUT"CREDITOS INFINITOS (S/N)":A$:
IFA$="N"THENPOKE316.44
11 INPUT"BOMBAS INFINITAS (S/N)":A$:IF
A$="N"THENPOKE321.44
12 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":A$:IF
A$="N"THENPOKE326.44:POKE329.44
13 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULS
A UNA TECLA"
14 POKE53280.PEEK(162):GETA$:IFA$=""TH
EN14
15 POKE816.16:POKE817.1:POKE2050.0:LOA
D
16 DATA32.165.244.169.24.141.208.8.169
.57.141.209.8.76.16.8.169
17 DATA45.141.185.204.169.1.141.186.20
4.76.0.203.169.58.141.161.4
18 DATA169.1.141.162.4.76.0.4.169.165.
141.71.175.169.181.141.194
19 DATA175.169.173.141.73.158.141.119.
158.76.0.128.74.68.83
```

TERMINATOR II — AMSTRAD

```
10 REM Cargador 'Terminator II'
20 REM Pedro Jose Rodriguez 7-10-91
30 DEF FNn=(UPPER$(a$)="N"):MODE 1:MEMOR
Y &3FFF:CALL &BD37
40 dir=&4000:lin=100:GOSUB 90:dir=&7000:
lin=590:GOSUB 90
50 INPUT"Inmunidad en las fases 1,2,4,6
y 7";a$:IF FNn THEN POKE &704F,5
60 INPUT"Tiempo infinito en las fases 3
y 5";a$:IF FNn THEN POKE &7054,1
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 MODE 0:LOAD"!",&6000:CALL &7000
90 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN ELSE REA
D con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:byte=VA
L("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte:sum=su
m+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con THEN li
n=lin+10:GOTO 90 ELSE PRINT"Error en la
linea"lin:END
100 DATA D108FE01067F3E10ED79,1041
110 DATA 3E54ED79D9E1D9D8D9C3,1791
120 DATA 00003D20FDA724C806F5,1000
130 DATA ED78A9E68028F5067F3E,1364
140 DATA 10ED79792F4FD97D3CE6,1253
150 DATA 0F6FF620D917ED7937C9,1258
160 DATA 3D20FDA724C806F5ED78,1357
170 DATA A9E68028F5067F3E10ED,1260
180 DATA 79792F4F1F3E2A17ED79,884
190 DATA 37C906F63E10ED79D9E5,1390
200 DATA 2E00D921AEA4E506F5ED,1351
210 DATA 78E6804FCDC0A430FB21,1450
220 DATA 150410FE2B7CB520F93E,986
230 DATA 0ACDC0A430EA26C43E1C,1177
240 DATA CDC0A430E13EDABC38F2,1600
250 DATA 26C43E1CCDC0A430D33E,1206
260 DATA DABC38E4FD21F1A6FD6E,1746
270 DATA 0026C43E1CCDC0A430BE,1123
280 DATA 3ED7BC30DD2C20EF2670,1199
290 DATA 3E1CCDC0A430AD3E1CCD,1167
300 DATA C0A430A67CFECD300EFE,1469
310 DATA 9C30CFFD23FD7DFEF520,1608
320 DATA CB18C53E0B26802E083E,779
330 DATA 0B18023E09CDE6A4D03E,977
340 DATA 0BCDE6A4D03E9FBCCB15,1451
350 DATA 2680D293A53E1DBDC200,1162
360 DATA 0000AF0826A12E01FD21,715
370 DATA 00AC3E0418173E5BADC6,809
380 DATA B7DD7700DD231B26A12E,1051
390 DATA 012E013E0118023E09CD,413
400 DATA E6A4D03E0BCDE6A4D03E,1544
410 DATA C0BCCB1526A1D2D3A508,1397
420 DATA AD087AB320CEC3AAA43E,1311
430 DATA 5BADC6B7DD7700DD231B,1268
440 DATA 2E023E0426B3CD70A6D0,1022
450 DATA FD7E04B7285A6901007F,929
460 DATA 000000FD4E00FD4601DD,876
470 DATA 210000DD094D3E012E02,451
480 DATA 26B3CD70A6D03E7FBD28,1326
490 DATA 0332F0A62E023E0826B3,794
500 DATA CD70A6D0FD5E02FD5603,1382
510 DATA 69010500FD094D7BB226,789
520 DATA A12E013E01C2D5A511AA,1030
530 DATA A4ED53F1A511D8A5D5ED,1738
540 DATA 5B22A7C3EAA43E060000,953
550 DATA 18B63E0DCDE6A43E10CD,1163
560 DATA E6A4D03EDBBCCB1526B3,1512
570 DATA D26EA6C9000000000000,687
580 DATA *
590 DATA F321004011AAA401DA01,911
600 DATA EDB0215B7011F0A60E05,1091
610 DATA EDB0DD21F5A6118C00CD,1440
620 DATA 06A53EC32139703268A7,951
630 DATA 2269A721607011F5A601,976
640 DATA 2800EDB0C32EA7CD06A5,1237
650 DATA 2145702210A0C300A021,812
660 DATA 4E70224401C300013E00,551
670 DATA 3239A03E0032D6ACC303,963
680 DATA 80001E2A28229EA42100,629
690 DATA 8000402C0080BEA50100,720
700 DATA 80F3A503008000A0FF00,1082
710 DATA 8000A13F018000BF5A00,762
720 DATA 8000400B008000000000,331
730 DATA *
```

PREHISTORIK — PC

```
50 REM * Santiago Iglesias Gonzlez (VIGO 08/91) *
70 KEY OFF:CLS
80 LOCATE 13,25:PRINT"ESPERA UN MOMENTO, LEYENDO DATAS"
90 LIN=1000:P=0:DIM D(244):READ A$:WHILE A$<>"*":I=1:SUM=0
110 WHILE I<LEN(A$):P=P+1:D(P)=VAL("&H"+MID$(A$,I,2))
120 I=I+2:SUM=SUM+D(P):WEND:READ SUM$:SUM1=VAL("&H"+SUM$)
130 IF SUM<>SUM1 THEN PRINT"ERROR EN LA LINEA DE DATAS";LIN:STOP
140 LIN=LIN+10:READ A$:WEND:GOTO 200
150 CLS:LOCATE 13,20:PRINT"ESPERA UN MOMENTO, GENERANDO ( PREH-POK.COM )
160 OPEN "R",1,"PREH-POK.COM",1:FIELD #1,1 AS A$
170 FOR I=1 TO P:LSET A$=CHR$(D(I)):PUT #1,I:NEXT:CLOSE 1
180 CLS:PRINT"EJECUTA EL FICHERO ( PREH-POK )
190 PRINT"ANTES DE CARGAR EL JUEGO":SYSTEM
200 CLS:PRINT"COMIDA AL MAXIMO";:GOSUB 270:IF A$="N" THEN D(4)=0
210 PRINT"ENERGIA INFINITA";:GOSUB 270:IF A$="N" THEN D(5)=0
220 PRINT"TIEMPO INFINITO";:GOSUB 270:IF A$="N" THEN D(7)=0
230 PRINT"VIDAS INFINITAS";:GOSUB 270:IF A$="N" THEN D(8)=0
240 PRINT"SIEMPRE MUELLE";:GOSUB 270:IF A$="N" THEN D(6)=20
250 PRINT:PRINT"CORRECTO";:GOSUB 270:IF A$<>"N" THEN 150
260 FOR I=4 TO 8:D(I)=1:NEXT:D(6)=34:GOTO 200
270 PRINT " [S/N] : ";:A$=""
280 WHILE A$="":A$=INKEY$:WEND:IF A$="n" THEN A$="N"
290 PRINT A$:RETURN
1000 DATA E9BA000101220101FA2E892697015657 1E065251,5AC
1010 DATA 53509C80FC30756D2E8B1E970183C302368B1752,7AE
1020 DATA 81C20C118EDA5A81C21E048EC28B16491181FAFF,94C
1030 DATA 0E754AB000B4EB2E803E0301007403A288862E80,6E1
1040 DATA 3E0401007407A29D878826A3872E803E05010074,5C2
1050 DATA 162EA00501A2AF0EA26B1DA29525A2ED2FA2444C,7BF
1060 DATA A24C89B8CD8426A36B09B8EB0126A36D099D585B,8F0
1070 DATA 595A071F5F5EEA0000000000009C2E803E060100,40F
1080 DATA 7406C706649C63002E803E0701007406C7065C9C,5DD
1090 DATA 63009DC746F89A3BCFFABA0000BEDA8B1684002E,918
1100 DATA 891693018B1686002E891695018D160801891684,58C
1110 DATA 008C0E86008D16990189161002 8C0E12028D168D,51C
1120 DATA 01FBCD27,1F0
1130 DATA *
```

FRENETIC








```
REM ***********************************************************************
REM *          CARGADOR 'FRENETIC'  (AMIGA) - TONI VERDU / Oct-1991         *
REM ***********************************************************************
DIM C%(163):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0
FOR I=0 TO 162:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>74569274& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(125)=&H6006
INPUT "INMUNIDAD (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(129)=&H601E
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'FRENETIC (DISK 1)' EN LA UNIDAD DF0:":PRINT
PRINT "La tecla 'HELP' te permitira cambiar de nivel en cualquier momento !"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,3A,43F9,0,C0,2D49,2E,303C,106,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,28,C50,444F,6614,23FC,0,F6,0
DATA 80,317C,4E40,5C,4EE8,C,4E75,277C,0,100,124,4ED3,33FC,4EB9,7,238,23FC,0
DATA 118,7,23A,4EF9,7,200,4CF9,7FFF,7,23E,23FC,4EF8,12C,7,240,4E75,DDB8,10
DATA BDFC,7,5EC,6608,2F7C,4EB8,142,42,4E73,B198,B190,B1FC,7,A04,660A,23FC,0
DATA 15A,7,B18,4E75,33FC,168,6,25F4,4EF9,6,5000,21FC,0,17A,80,31FC,4E40,417C
DATA 4EF8,4000,4278,6726,4278,6BCE,33FC,6002,0,BEB6,33FC,6002,0,BF48,13FC,60
DATA 0,B99A,13FC,60,0,BE68,23FC,0,1B0,0,9550,4EF8,4000,C39,5F,0,AF50,6606
DATA 50F9,3,3025,4EF9,0,955A
```

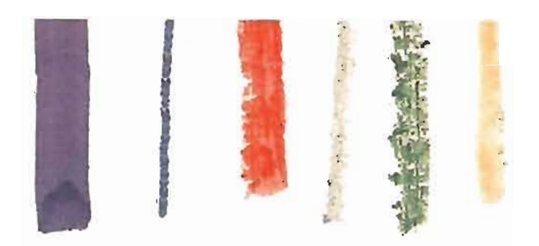
Kit completo para transferir dibujos a tejidos

PAROdraw™

¡DIVIÉRTETE CREANDO TU PROPIA ROPA!

¡Es super fácil!

Con PAROdraw ya puedes realizar tus dibujos en papel con los materiales que tú quieras y transferirlos a cualquier tejido.



CON DIFERENTES MATERIALES CONSEGUIRÁS DIFERENTES RESULTADOS



¡DIBUJA CON EL MATERIAL QUE MEJOR UTILICES!

PAROdraw es fantástico para personalizar tus camisetas, o las de tus amigos, tu equipo de fútbol, tus fiestas de cumpleaños, tus regalos y mil ocasiones más.

El kit PAROdraw incluye dos sets de tres hojas (Papel «A», Papel «B» y Papel de «Acabado») de 21,5 × 28 cm., instrucciones completas en castellano y un montón de ideas para que uses tu imaginación.

Puedes imprimir camisetas, pantalones, parches para tus vaqueros y cazadoras, cojines y cualquier tejido que se te ocurra.



Puedes realizar tus diseños con ceras, lápices de colores, ceras Plastidecor, rotuladores Velleda, lápices de grafito, pasteles al óleo, rotuladores permanentes con punta de fieltro, o incluso bolígrafos «ballpoint». En general, cualquier material no soluble en agua.

1 ¡DIBÚJALO!
Crea tu propia obra de arte sobre la hoja de Papel «A»

2 ¡PLÁNCHALO!
Plancha tu dibujo sobre el Papel «B». Después plancha el Papel «B» sobre el tejido de tu elección.

3 ¡PÓNTELO!
Tu diseño ya está listo para llevar. Lávalo tantas veces como sea necesario. **Tu dibujo no se estropeará con el lavado.**

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. C/ De los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)*

Deseo recibir en mi domicilio el kit PAROdraw al precio de 1.790 ptas. (IVA y gastos de envío incluidos)*

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
LOCALIDAD .... PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELÉFONO ....

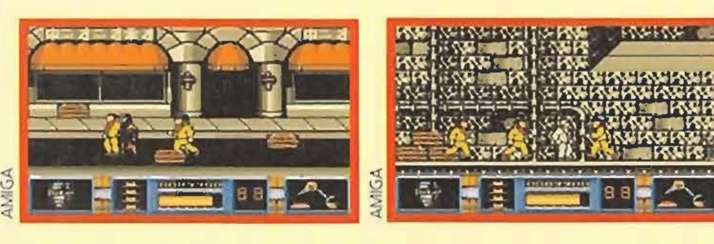
Forma de pago:
☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
☐ Giro Postal a nombre de HOBBY POST, S.L. n.º ....
☐ Tarjeta de crédito VISA n.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (si es distinto) ....

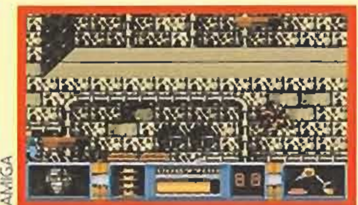
Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72.

Fecha y firma:

(*) HOBBY POST, S.L. es el importador exclusivo de PAROdraw en España.

DARKMAN — C 64



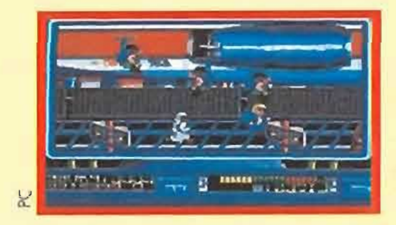


```
1 REM********************************
2 REM*                              *
3 REM*  DARKMAN  COMMODORE 64       *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS 17-9-91  *
5 REM*                              *
6 REM********************************
7 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PR
INTCHR$(147)
8 FORN=272TO402:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
9 IFS<>14272THENPRINT"ERROR EN  DATAS"
:END
10 INPUT"ENERGIA INFINITA EN FASE 1  (
S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE311,44
11 INPUT"ENERGIA INFINITA EN FASE 2  (
S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE323,44
12 INPUT"ENERGIA INFINITA EN FASE 3  (
S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE337,44
13 INPUT"ENERGIA INFINITA EN FASE 4  (
S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE351,44
14 INPUT"ENERGIA INFINITA EN FASE 5  (
S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE363,44
15 INPUT"ENERGIA INFINITA EN FASE 6  (
S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE375,44
16 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULS
A UNA TECLA"
17 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""TH
EN17
18 POKE816,125:POKE817,1:POKE2050,0:LO
AD
19 DATA169,76,141,248,3,169,131,141,24
9,3,169,1,141,250,3,96,169
20 DATA46,141,77,4,169,1,141,78,4,76,7
,4,96,173,240,67,201
21 DATA1,208,5,169,0,141,240,67,173,14
1,85,201,1,208,7,169,0
22 DATA141,141,85,234,234,173,31,30,20
1,142,208,7,169,173,141,31,30
23 DATA234,234,173,123,83,201,1,208,5,
169,0,141,123,83,173,125,11
24 DATA201,141,208,5,169,173,141,125,1
1,173,94,84,201,141,208,5,169
25 DATA173,141,94,84,76,32,10,32,165,2
44,76,16,1,169,173,141,25
26 DATA4,141,31,4,76,32,1,3,96,74,68,8
3
```

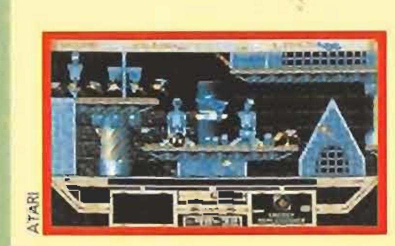
RESCATE EN EL GOLFO — AMSTRAD

```
10 'Cargador Para  "RESCATE GOLFO" Versi
on ORIGINAL
20 'AMSTRAD-Cinta  realizado por C.H.A.B
 para "Micromania"
30 MODE 1:MEMORY &1FFF:FOR X=&A0 TO &BB:
READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE X,A:CHECK=CHE
CK+A:NEXT
40 IF CHECK<>2537 THEN SOUND 1,400,15,15
:PRINT "ERROR EN DATAS LINEA 130":END
50 CHECK=0:FOR X=&5000 TO &500E:READ A$:
A=VAL("&"+A$):POKE X,A:CHECK=CHECK+A:NEX
T
60 IF CHECK<>938 THEN SOUND 1,400,15,15:
PRINT "ERROR EN DATAS LINEA 140":END
70 INK 0,0:BORDER 0:LOCATE 10,1:PRINT"-R
ESCATE EN EL GOLFO-":LOCATE 1,3:PRINT"Vi
das INFINITAS para la PARTE 1 o 2 : "
80 A$="":WHILE A$="":A$=UPPER$(INKEY$):W
END
90 IF A$="1" THEN SOUND 1,25,15,15:LOCAT
E 39,3:PRINT"1":GOTO 120
100 IF A$="2" THEN SOUND 1,25,15,15:LOCA
TE 39,3:PRINT"2":LOCATE 11,12:PRINT"La C
lave: JAQUEMATE":POKE &B1,&BE:POKE &B2,&
9A:POKE &B4,&BF:POKE &B5,&9A:POKE &B7,&E
0:POKE &B8,&9A:GOTO 120
110 SOUND 1,400,15,15:GOTO 80
120 LOCATE 3,23:PRINT "INSERTA PARTE ":a
$:" Y PULSA UNA TECLA":CALL &BB18:LOAD"!
GOLFO"+A$,&2000:POKE &2024,&A0:POKE &202
5,0:CALL &5000
130 DATA 21,C3,AE,22,5C,01,3E,00,32,5E,0
1,C3,00,03,3E,00,32,CF,B3,32,D0,B3,32,F1
,B3,C3,00,03
140 DATA F3,21,00,20,11,00,01,01,00,02,E
D,B0,C3,00,01
150 DATA 4B,16,FF,06,F5,ED,78,E6,80,A9,2
8,50,1C,79,2F,E6,80,4F,15,C2,92,A6,73,23
,C1,10,E2,21,00,00,11,32,80,06,32,C5,1A,
06,00,4F,09,13,C1,10,F6,E5,21,00,00,11,C
D,80,06,32,C5,1A,06,00,4F,09
160 DATA 13,C1,10,F6,C1,7C,B7,20,13,A7,E
D,42,01,32,00,A7,ED,42,D8,09,01,CD,FF,A7
,ED,42,D0,3C,32,F0,A6,C9,00,00,C3,A1,A6,
00,1E,2A,28,22
```






THE KILLING GAME SHOW — ATARI





```
1     '**************************************************************
2     '*                    CARGADOR ATARI ST PARA                  *
3     '*                     THE  KILLING GAME SHOW                 *
4     '*                 BY MARC STEADMAN Y JULIAN ROM              *
5     '**************************************************************
10    FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20    Z=3E5:FOR N=Z TO Z+116 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30    POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H0A9B20 THEN ? "DATAS MAL":END
40    ? "ENERGIA INFINITA (s/n) ";:D=084:P=&H6004:GOSUB 90
50    ? "VIDAS INFINITAS  (s/n) ";:D=090:P=&H600C:GOSUB 90
60    ? "NO SUBE EL AGUA  (s/n) ";:D=104:P=&H6004:GOSUB 90
80    ?"PON EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA":A$=INPUT$(1):CALL Z
90    A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
95    ? A$:RETURN
100   DATA 3F3C,0020,4E41,3F3C,0002,42A7,3F3C,0001,4267,42A7,4878,0500
110   DATA 3F3C,0008,4E4E,41FA,000A,21C8,0622,4EF8,0500,41FA,001A,43F8
120   DATA 0140,7050,32D8,51C8,FFFC,21FC,0000,0140,108C,4EF8,1000,33FC
130   DATA 014E,0003,2E6A,4EF9,0002,1400,42B9,0000,FC04,42B9,0001,3D38
140   DATA 33FC,4E71,0001,3D40,42B9,0001,15AA,4EF8,3300,0000,0000
```

POOGABOO LA PULGA 2 — PC



PC



PC

```
10 ' CARGADOR PARA EL POOGABOO (PC,TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 9:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 17517 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cpulga.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CPULGA.COM, cárgalo antes del
 POOGABOO para jugar con vidas infinitas."
140 DATA "0E1FB81035CD21891EBF018C06C101B800708EC0BE7B"
150 DATA "01BF00FDB98000F3A5B81025BA00708EDABA00FDCD21"
160 DATA "0E1FB409BA3B01CD21B408CD21CD19494E5345525441"
170 DATA "20454C20444953434F20454E204C4120554E49444144"
180 DATA "20413A20592050554C534120554E41205445434C412E"
190 DATA "0A0D284329204A2E532E462E242E891EC3012EA3C501"
200 DATA "585B53501E8EDB813E6C20FE4D750EC7066C209090C6"
210 DATA "066E2090EB1490813EFC21FE4D750BC706FC219090C6"
220 DATA "06FE21901F2EA1C5012E8B1EC301EA0000000000000"
```

SILENT SHADOW — PC




PC


PC


PC

```
10 ' CARGADOR PARA EL SILENT SHADOW (PC,TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 6:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 8667 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"csilent.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CSILENT.COM, cárgalo antes
 del SILENT SHADOW para jugar con inmortalidad para los
 dos jugadores y la nave nodriza."
140 DATA "EB40551E8BEC8E5E06813E021AA2FA7510C706021A90"
150 DATA "90C606041A90C6068605C31F5DEA0000000043617267"
160 DATA "6120656C20532E532E0A0D284329204A2E532E462E24"
170 DATA "B800008ED88B1E84008B0E8600B80201A384008C0E86"
180 DATA "000E1F891E2401890E2601B409BA2801CD21BA2801CD"
190 DATA "270000000000000000000000000000000000000000000"
```

U.N. SQUADRON — AMSTRAD


ATARI


ATARI

```
30 MODE 1:INK 0,0:INK 2,6:check=0:FOR X=
&4100 TO &436E:READ A$:A=VAL("&"+A$):POK
E X,A:CHECK=CHECK+A:NEXT
40 IF CHECK< >64676 THEN PRINT "ERROR EN
DATAS":END
50 LOCATE 1,24:PRINT "INSERTA -UN SQUADR
ON- Y PULSA TECLA": PEN 2:LOCATE 7,1:CAL
L &BB18:MODE 0:CALL &BC6E:FOR X=0 TO 900
00:NEXT:CALL &BC71:CALL &4100
60 DATA 3E,00,21,E1,E9,22,00,80,CD,00,80
,11,6F,02,19,11,7A,43,01,7B,02,ED,B8,C3,
2A,41,00,01,02,0A,0B,0D,1A,03,18,06,0F,1
0,19,09,12,16,31,00,C0,F5,C3,39,41,3E,00
,32,1B,1C,C3,00,18,CD,A3,41
70 DATA F1,4F,E6,0F,32,7B,43,B9,3E,14,DD
,21,00,C0,CC,BB,41,FB,21,2A,41,3E,10,2B,
3D,F5,E5,46,48,CD,32,BC,E1,F1,20,F3,CD,B
0,41,31,40,00,3E,15,DD,21,40,00,CD,BB,41
,3E,16,DD,21,00,BE,CD,BB,41
80 DATA 3A,7B,43,32,02,BE,3E,18,DD,21,00
,44,CD,BB,41,CD,96,41,3E,17,DD,21,00,F0,
CD,BB,41,C3,31,41,01,10,7F,ED,49,3E,54,E
D,79,0D,F8,18,F6,3E,10,01,00,00,3D,F5,CD
,32,BC,F1,20,F5,CD,41,BC,2C
90 DATA 45,CD,19,BD,10,FB,C9,32,D8,41,DD
,22,DD,41,3E,FF,DD,21,6F,43,11,0A,00,CD,
52,42,D2,4C,42,C2,4C,42,3A,6F,43,FE,14,C
2,4C,42,21,00,C0,ED,5B,77,43,19,ED,5B,70
,43,A7,ED,52,E5,DD,E1,CD,52
100 DATA 42,D2,4C,42,C2,4C,42,3A,73,43,3
2,0D,42,2A,74,43,22,0F,42,ED,5B,70,43,2A
,15,43,D5,E5,0E,00,7E,AB,A9,77,23,1B,7A,
B3,20,F6,E1,D1,3A,72,43,32,2B,42,DD,2A,D
D,41,3A,76,43,17,30,20,0E,00
110 DATA 06,01,7E,B9,20,0B,23,1B,7E,B7,7
9,28,04,46,23,1B,7E,DD,77,00,DD,23,10,F9
,23,1B,7A,B3,20,E2,37,C9,01,80,7F,ED,49,
C7,F3,ED,53,11,43,DD,22,15,43,6F,67,22,0
2,43,D9,C5,D5,01,10,7F,11,01
120 DATA 5B,D9,97,32,35,43,3E,57,32,6E,4
3,21,FE,42,22,FC,42,01,10,F6,ED,49,26,32
,06,9C,3E,16,CD,4A,43,30,F5,3E,C6,B8,30,
F0,25,20,EF,06,C9,CD,4E,43,30,E6,78,FE,D
4,30,F4,CD,4E,43,30,DC,D9,16
130 DATA 43,D9,DD,21,FF,42,11,02,00,06,1
2,2E,01,78,06,D7,CD,4A,43,D2,39,43,3E,E7
,B8,CB,15,3E,15,D2,B2,42,DD,23,DD,2B,3A,
35,43,85,32,35,43,3A,6E,43,AA,AB,AD,DD,7
7,00,06,09,CB,63,28,0D,3A,6E
140 DATA 43,C6,7B,83,92,32,6E,43,05,05,0
5,3A,6E,43,C6,EF,32,6E,43,DD,23,1B,7A,B3
,C2,AF,42,C3,FE,42,21,00,00,11,FF,FF,ED,
52,C2,3A,43,1B,21,1C,43,22,FC,42,11,0A,0
0,DD,21,6F,43,06,01,C3,AF,42
150 DATA 11,31,43,ED,53,FC,42,ED,4A,11,0
1,00,DD,21,33,43,06,03,C3,AF,42,7D,C6,00
,FE,00,37,28,01,97,01,00,F6,ED,49,D9,3E,
54,ED,49,ED,79,D1,C1,D9,C9,CD,50,43,D0,3
E,16,3D,20,FD,A7,04,C8,3E,F5
160 DATA DB,FF,1F,C8,A9,E6,40,28,F3,79,2
F,4F,D9,A3,82,ED,49,ED,79,D9,37,C9,57
```

HOBBY CONSOLAS

¡¡UN EXITAZO!!



¿Te interesan las video-consolas y aún no conoces nuestra revista?

Pues date prisa en buscarla o te quedarás sin ella....

Si en tu quiosco la encontraste agotada, pídela de nuevo, porque Hobby-Consolas está otra vez a la venta con una segunda edición de 30.000 ejemplares.

Las 100.000 primeras nos las quitaron de las manos... ¡Vaya éxito, chaval!

¡Ya está a la venta el n.° 2!

—Con más novedades, trucos y exclusivas para todas las consolas.

—Con el avance de los juegos que querrás tener antes que nadie.

—Con nuevas oportunidades para obtener una GAME-BOY de regalo.

—¡Y con un vale descuento con el que podrás ahorrar hasta 1.000 ptas. en la compra de tu juego favorito!



YO, NEXUS 7

"Yo Sprite" (Parte 2)

¡Monstruos fluorescentes y pixels endemoniados! ¿qué he hecho yo para merecer esto? Vaya carrera que me estoy pegando. Llevo casi dos mil timix (1) recorriendo laberintos y más laberintos y esto no parece tener fin. Y por si fuera poco estos condenados bichejos de ojos saltones se han propuesto dejarme más aplanado que una tortilla boliviana (?), y yo mientras a comer pastillitas por el suelo. Sí, ya sé que este jueguecito del come-cocos es un clásico y todo eso, pero el que suda la camiseta, que da la casualidad que es un servidor, no encuentra la cosa muy graciosilla que digamos, pero en fin, paciencia pues.



Porque a mí, lo que realmente me gusta es la acción, eso de transformarse en héroe para reventar y destrozar todo lo que se ponga por delante eso sí que es divertido. Recuerdo una vez que me encomendaron la misión de poner a cero (2) a una malvada banda callejera que además había tenido la osadía de raptar a mi chica. ¡Jo! ¡Eso sí que fue acción y alucine! Aunque claro, en estos jaleos también uno recibe alguna que otra palmadita en la cara. Lo mejor vino cuando mi controlador conecto el pocky (3). Teníais que haberme visto: yo allí, solo ante el peligro dando tortas de todos los colores y patadas a diestro y siniestro sin que a mí me ocurriera nada. Los otros sp's (4) estaban tan atemorizados que no se atrevían ni a salir de su escondite, ¡genial! ¡Qué gozada de partida aquella!

Es que me encanta la acción. Además, creo que hasta los controladores (5) se lo pasan mucho mejor con estos programas que desafían a los nervios y reflejos; por lo menos al mio se le cae la baba como a un niño pequeño. A veces le he observado de reojo mientras juega; hace unos gestos de lo más aberrante: saca la lengua, guiña los ojos intermitentemente, se arrasca las orejas, se araña, se muerde los dedos... hasta le da bocados al joystick el muy bestia. Yo no se si eso será disfrutar o masoquismo, pero goza como él solo. Me lo imagino aquí dentro conmigo ¡Guuau! Sería capaz de comerse hasta el scroll de pantalla y dejarnos a todos en el out (6).

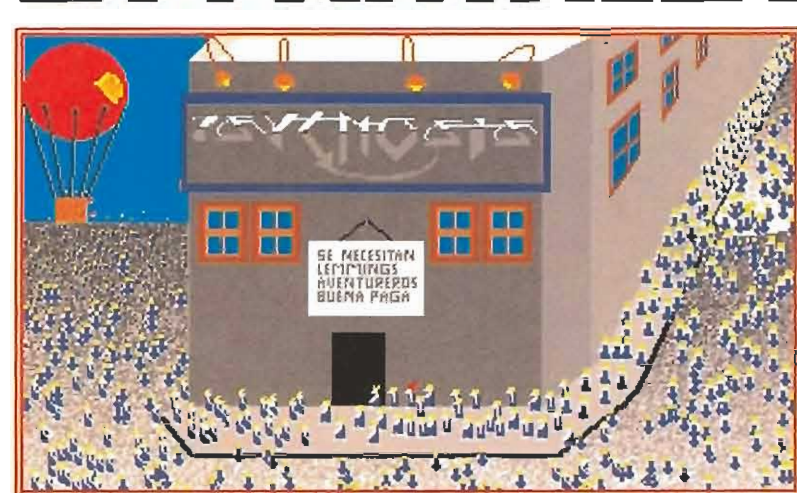
Ultimamente está de lo más cañero. Carga el programa y se coloca en las orejas dos aparatitos como almohadas redondas gigantes sujetas por un cable. Luego los conecta a otro artilugio cuadradito de donde sale un infernal ruido y hála, a pegar saltos como un poseso. Para mí que mi controlador no está muy bien de los circuitos centrales. Danza como un loco y da unos gritos que disturbian (7) todavía más que la música que escucha, y claro, en este caos no da pie con bola con el joystick y las piñas y los aguacates me los llevo yo como de costumbre. No. Este chico no debe estar muy bien de las neuras.

Hace dos ciclos (8) trajo a un amigo suyo a echar una partidita, se pusieron los artilugios ruidosos y empezaron a disparar. La cosa iba de guerra y tal, y se pusieron tan speedys (9) que acabaron dando cabezazos contra el monitor del ordenata. Resultado: Veinte puntos de sutura para mí, trabajos extras para arreglar las montañas del fondo y un litro de pegamento para las palmeras del primer plano y otros sp's averiados. Como siempre los de aquí dentro somos los que pagamos los chips y breakinge (10). Por eso os digo que la vida de sprite no es tan bonita como aparenta, aunque eso sí, tiene como todo sus encantos, es cuestión de encontrarlos. Lo que es marcha desde luego no nos falta. Bueno, pues nada, a ver si aquí mi controlador se cansa un poco –que no tiene hartura el chiquillo– y me deja descansar a mi también. ¡UFF! Vaya carreras que me dan! A este paso voy a entrar pronto en el flipness (11) por consumir y desgastar el mayor número de Jhon Smiths (12) de tanto corretear y caminar por estos decorados. Acaba de irse la luz. Espero que sea para rato.

Rafael Rueda

(1) **Timix**: Unidad de tiempo en el mundo sprite. 1.000 timix equivalen a una hora.
(2) **A cero**: Poner a cero es jubilar, mandar al otro barrio. A veces los sprites dicen frases y expresiones humanas que no se sabe bien dónde han aprendido
(3) **Pocky**: Pokes protectores... como las espinacas para Popeye, pero en sintético.
(4) **Sp's**: Abreviatura del plural Sprites.
(5) **Controlador**: Usuario.
(6) **Out**: Paro. Desempleo.
(7) **Disturbiar**: Sinónimo de Distorsionar.
(8) **Ciclo**: Día para el Sprite.
(9) **Speedys**: Cardiacos, acelerados. Echos polvo vamos.
(10) **Chips y Breakings**: Expresión coloquial del sprite que según filólogos se descubrió antes del periodo del sprite-cromagnon. La fase es parecida a "Platos rotos, Tiestos".
(11) **Flipness**: Libro de Records Mundiales del sprite equivalente al Guiness de Records para humanos.
(12) **Jhon Smiths**: Sí, sí. Zapatillas deportivas, ¿o es que hay alguna ley que prohiba a los sprites usarlas? Faltaría más.

LA Otra PANTALLA

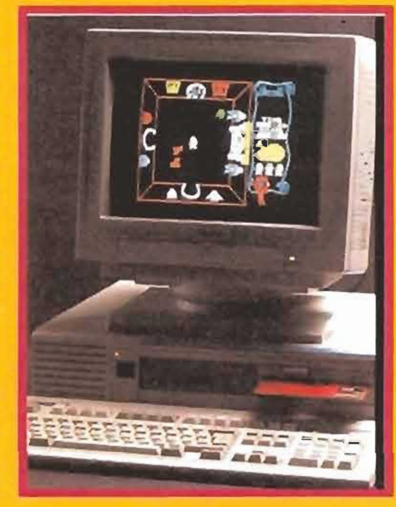


Seguro que en más de una ocasión os habréis preguntado de dónde sacan las compañías de software los personajes para sus videojuegos, pues bien, Daniel Durán, de Sevilla, nos ofrece esta instantánea exclusiva que recoge el impresionante alboroto que se lió en la sede de Psygnosis durante los días que tuvo lugar el "casting" para su juego más célebre, «Lemmings».

¿Sabías que...?

existe un sensacional emulador de Spectrum de Dominio Público para Pc. El programa en cuestión ha sido concebido y realizado por un joven español que no quería que los juegos del ordenador con el que dio sus primeros pasos informáticos, quedaran en el cajón del olvido. Con un alarde de profesionalidad su creador ha conseguido que incluso sea posible cargar de cinta hacia el Pc, de esta forma, cualquiera podrá grabar sus juegos favoritos en el disco duro de su compatible y tenerlos dispuestos para su uso inmediato.

El emulador requiere para funcionar una tarjeta EGA o VGA y un 286 como mínimo, corriendo perfectamente a la misma velocidad del Spectrum en un 386 a 25 Mhz. Nosotros lo hemos probado en varios ordenadores y os podemos decir que a partir de 16 Mhz. funciona correctamente.



Como podéis ver en la imagen no hemos perdido la oportunidad de echarnos unas partiditas en el Pc con uno de nuestros "all time favorites". Os repetimos que el programa no cuesta nada y la forma de conseguirlo es conectando con el autor vía módem en cualquier BBS perteneciente a la WWIV Net, dejando un mensaje al usuario #3 "Manivelo" del nodo @32134 de la red. Asimismo también está disponible en una BBS de Valencia cuyo número de teléfono es el 96-2480621.

Os recordamos que esta sección está a vuestra disposición. Podéis enviar cuantas colaboraciones queráis sin olvidar escribir en el sobre: Sección Micromanías. Esta es nuestra dirección:
MICROMANIA. HOBBY PRESS S.A. C/ De los Ciruelos nº4
28700-San Sebastián de Reyes (Madrid)

Busca las diferencias





Santiago Gómez Liste, un lector de Madrid, aficionado tanto a los videojuegos como a visitar los salones arcade, ha descubierto una curiosa similitud entre el protagonista de uno de los últimos lanzamientos de Ocean, «Elf», y el de el "coin-op" oficial de la película «Willow». Y nosotros, para no ser menos, publicamos las dos fotos que nuestro amigo nos ha mandado para que todos vosotros os imaginéis que fue lo que pasó en el cuartel general de la compañía inglesa. ¿Una filtración? ¿O simple casualidad? Nunca lo sabremos, pero de momento queda constancia de que los dos personajes se parecen como dos gotas de agua.

El HUMOR de Ventura & Nieto



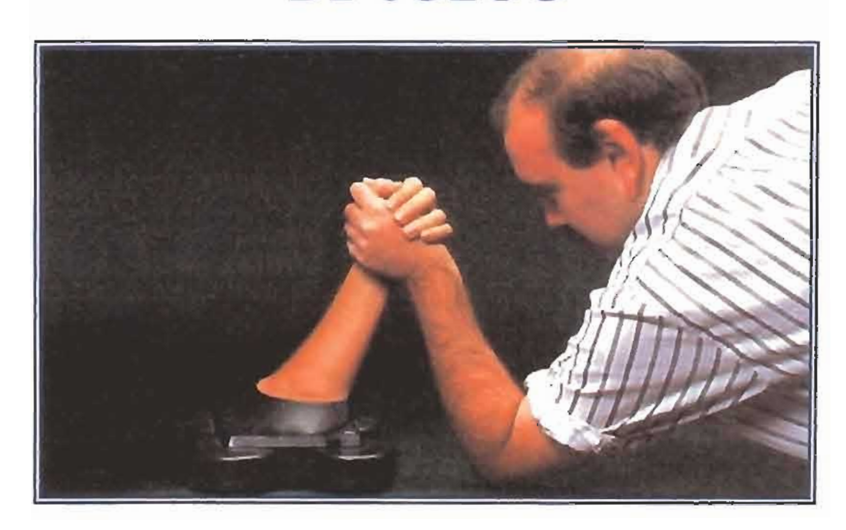
¿Qué *medidas van a tomar los productores de software para ordenadores para intentar frenar la avalancha de cartuchos para consolas que se nos viene encima ?*

¿Cuándo *podremos ver en nuestro país máquinas como el Arquímedes o el Next, la más reciente creación del diseñador del famoso Macintosh original ?*

¿Cómo *es posible que la consola Turbo Grafx sea todavía imposible de conseguir dentro de nuestras fronteras?*

¿Por qué *los ordenadores personales siguen en nuestro país siendo considerados por hacienda casi como un artículo de lujo, o lo que es lo mismo , por qué no nos bajan el IVA en los equipos pequeños ?*

REAL PULSO SIMULATOR
UN NUEVO CONCEPTO DE JUEGO



Si pensabas que con la realidad virtual se había llegado ya al no va más dentro del mundo del software aplicado al ocio, seguramente te sorprenderá saber que recientes investigaciones dentro del campo de la robótica han dado como fruto la creación de un nuevo entorno de software, bautizado como «Real Pulso Simulator», concebido a partir de un curioso aparato denominado «zarpastick».

El susodicho ingenio no es otra cosa que una revolucionaria combinación entre brazo mecánico y joystick, que conectado a través del correspondiente Interface a nuestro ordenador, y cargado el software que incorpora el paquete, nos permite echarle unos apasionantes pulsos a nuestro ordenador que como es lógico, se comportará de acuerdo al nivel de dificultad que escojamos (hay tres, esmirriado, cachitas y "chuarcheneger").

Los responsables de esta sorprendente innovación son los investigadores de la compañía Trucasflim, que al parecer se esfuerzan en estos momentos en conseguir que el modelo original sea además capaz de jugar a los chinos, rascar los sobacos y sacar pelotillas de la nariz.

Por último, en un futuro no muy lejano, se especula con la posibilidad de diseñar un Interface que permita la conexión simultánea de dos «zarpastick», lo que permitiría aplicaciones tan revolucionarias como aplaudirnos en los momentos deseados, tocar cualquier instrumento musical e incluso realizar sombras chinescas para goce y disfrute del usuario. ¡Y es que las ciencias avanzan que es una barbaridad!

FORMIDABLE *el nivel de calidad que están teniendo en estos últimos meses los juegos para Pc y compatibles. Llegando en muchos casos a ser casi como auténticas películas y contar con excelentes animaciones. Se nota que la espectacular difusión por todo el mundo de los compatibles está llevando a todas las compañías a desarrollar productos que intentan explotar al máximo uno de los ordenadores que hasta hace un par de años era considerado únicamente en su aspecto profesional.*

LAMENTABLE *el inexplicable retraso del lanzamiento oficial de la consola de dieciséis bits de Nintendo en Europa. Aunque, haberlas "haylas", son todas importadas del mercado nipón y no está prevista su comercialización hasta por los menos mediados del año que viene. Quizás si llegan a buen término los proyectos de otras compañías, como Atari, de lanzar su correspondiente súper consola, los japoneses se decidan y nos permitan disfrutar, con todas las de la ley, de una máquina casi perfecta.*

PANORAMA AUDIOVISIÓN

Por Santiago Erice

CUANDO EL AVANCE DE LA TECNICA ES UN PANFLETO

AVIADOR DRO

Cuando la "nueva ola" y la "movida" eran palabras de uso corriente en Madrid, Aviador Dro y sus obreros especializados ya lanzaban panfletos futuristas a propósito del irresistible avance de la técnica, a favor de la energía nuclear, defendían los ordenadores, se enamoraban de los robots cual ciega con su monstruo del doctor Frankenstein y apostaban por las discotecas como los lugares donde se cocería la innovación musical en la fase terminal del siglo XX.



Pasó el tiempo con la misma rapidez con que una cucaracha busca escondrijo en un rincón ante el ataque de la luz y Aviador Dro subió y bajo, el tecno-pop también, Devo y kraftwerk ídem de ídem, y el tiempo confirmó o desmintió sus primitivos panfletos futuristas.

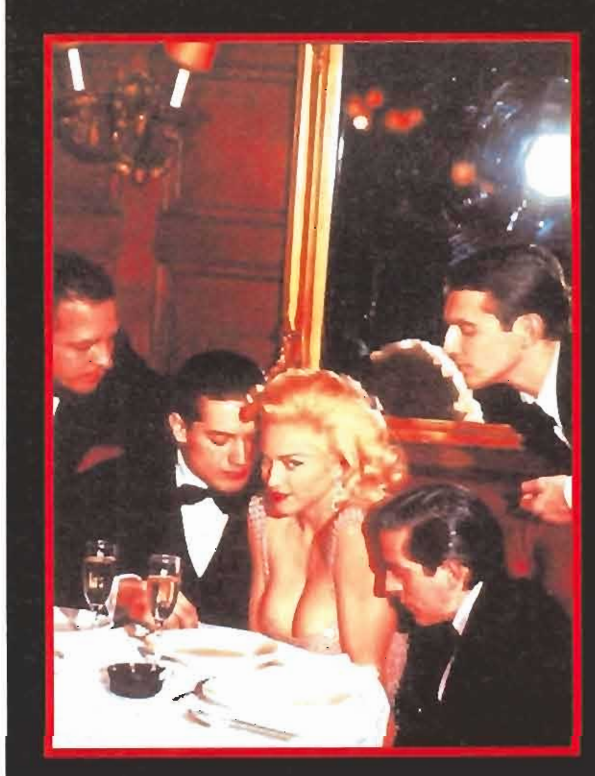
También pasaron sus discos entre colecciones de cromos y, como habían pronosticado, la URSS saltó en mil pedazos que ya no pegan ni con los mejores oficios del más cualificado encantador de serpientes. Y ahora, a orillas del 92, Aviador Dro se descuelgan con un nuevo Lp, «Trance».

«Trance» es la visión del presente y el futuro más inmediato desde el punto de vista de Aviador Dro y sus cuatro obreros especializados (Servando, REP, Mario y Ana). No es música de baile pero sí electrónica y ¿cómo no? es el reflejo ideológico de unos tipos que apuestan por la autodeterminación de las colonias marcianas, por la destrucción física de sus enemigos, por la democratización ácrata del mundo, por la habilidad propagandística y negociadora de la cultura pop... Si estuviera en sus manos, el heavy metal acompañaría a Elvis Presley en sus conciertos desde el otro mundo, Mick Jagger dispondría de un mausoleo junto a Franco en el valle de los Caídos y el pop más melódico y baboso se reciclaría en una máquina trituradora de carne.

¡NO TE LO CREAS NENE!

EN LA CAMA CON MADONNA





"En la cama con Madonna" es el último escándalo visual de Madonna.Mejor dicho, escándalo para algunos, que para otros se quedará corto (al fin y al cabo cualquier revista del tema ha mostrado más carne de la diva que esta especie de documental, y sus devaneos amorosos o su lenguaje desgarbado se convierte en un juego de niños si lo comparamos con cualquier reportaje de la prensa cardiaca o el culebrón televisivo de moda). De lo que no cabe duda es que esta chica maneja como nadie los medios de comunicación para su provecho, y que su facilidad para ir de boca en boca es inversamente proporcional a sus cualidades artísticas (por lo menos si entendemos cualidades artísticas al clásico modo).

Dirigido por Alex Keshishian, «En la cama con Madonna» fue filmada durante la gira que la actriz-cantante realizó durante 1.990 y pretende mostrar lo que ocurre detrás de un tour tan mastodóntico. A la vez, refleja (o supuestamente refleja), Antonio Banderas (tan enamorado de su mujer que no sucumbió a las tentaciones de Madonna), Pedro Almodóvar, Kevin Costner y un largo etcétera. Un auténtico folletín destinado a dar palique a las comadres de la modernidad, un guiño a los respetables intelectuales que pasan de estas cosas pero que no se perderán el film (por acompañar al hijo o al hermano pequeño, ya se sabe) y un ejercicio de auto propaganda provocativa de sujetadores de su carrera artística.

La película consta de dos partes bien diferenciadas. Las actuaciones musicales de Madonna han sido rodadas en color y en 35 milímetros, las escenas de bastidores en blanco y negro y en 16 milímetros. Colorido y espectáculo para la parte "pública", y grises y sombras para "lo privado". Alegoría y símbolo para afianzar la sensación de verosimilitud. Pero..., ¡no te lo creas nene! Tú no estarás en la cama con Madonna.



BAZAR DE CANCIONES VITALISTAS

DANZA INVISIBLE

Los andaluces de Danza Invisible ya no son aquellos adolescentes terribles dispuestos a comerse el mundo y arrasar cualquier hotel que se cruzara en sus noches de jarana y alcohol. Ya se han hecho mayorcitos, disponen de un hueco en el panorama del pop patrio y sus canciones han conocido todos los avatares del negocio: desde el número uno de las listas hasta el olvido poco caritativo con el esfuerzo. Van por la vida de vuelta de muchas cosas, con los objetivos muy claritos y las cabezas ordenadas y en su sitio.

Se dedican a construir canciones con desigual acierto, practican un directo competente y experimentado y son buenos chicos. Recientemente se ha editado «Bazar», su última producción grabada en Francia, que constituye un decálogo de razones para vivir y de las virtudes y defectos de Danza Invisible.

Es...,ni más ni menos, que una colección de sus últimas composiciones, sin mayores disquisiciones conceptuales, sin gaitas. Es pop de guitarras, medios tiempos amorosos y algún devaneo versionado. Es una sarta de melodías pegadizas, de ironías, de algún toque hippioso, de composiciones tarareables y vitalistas.

Es... Danza Invisible en estado puro.



SOUL A CIEN POR HORA

THE COMMITMENTS

En «The Commitments» la protagonista es la música soul, una música que se pretende dolorosa y encendida como un agarrón en salva sean las partes. Ambientada en Dublín, la película cuenta la historia de unos jóvenes que deciden convertir en realidad sus sueños y descargar adrenalina formando una banda. Es la historia desde los primeros pasos hasta la ruptura definitiva, hasta el fin del anhelado sueño.

Hijos de la clase obrera ansiosos de triunfar, los protagonistas no viven la clásica película edulcorada y ñoña que se supone que debe ser un film musical.

«The Commitments» no es un cuento de hadas ni una versión de los reyes magos para chicos con pelusilla en vez de bigote.

Y no podía serlo si tenemos en cuenta que el director es Alan Parker, que además de la excelente «El expreso de media noche», «El corazón del ángel» o la controvertida «Arde Mississippi», ha hecho incursiones en el musical como «Fama» o «Pink floyd, el muro». Este londinense pone pasión en sus películas, utiliza todos los trucos conocidos y por conocer para enganchar al espectador y sabe tocar las fibras sensibles del escándalo y la provocación sin pasarse.

No es un genio pero sí un artesano competente que cuenta con buenos presupuestos para unos proyectos siempre comerciales. «The Commitments» no es una excepción a la regla.



EL SUEÑO AMERICANO

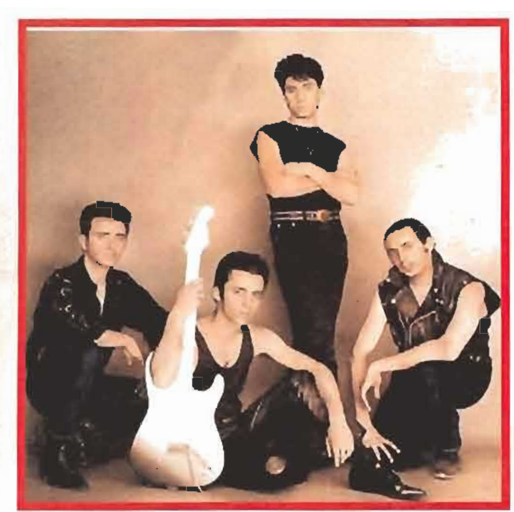
LA GUARDIA

La Guardia son un cuarteto granadino que bien hubieran podido nacer en una pradera del lejano Oeste americano, allá donde el vaquero canta a la luz de la Luna tristes historias de desamor y soledad. Sus influencias musicales no son de Despeñaperros pa'bajo, sino de la Norteamérica más profunda. Al principio se hacían llamar La Guardia del Cardenal Richelieu, pero el éxito no llamó definitivamente a su puerta hasta que ficharon por una discográfica de ámbito nacional y acortaron su nombre.

«Vámonos», pleno de influencias country americanas y letras adolescentes y directas, fue un auténtico fenómeno: decenas de miles de quinceañeras lloraron de amor y suspiraron por los chicos de La Guardia. Después llegó «Cuando brille el Sol» y un cierto estancamiento creativo y comercial.

Ahora han dado un giro a su carrera y se han descolgado con «Al otro lado», un Lp serio y muy trabajado, más "rockanrolero" y "bluesero", rítmico y maduro. Seguir calificando a La Guardia de grupo revelación del pop-rock español ya no tiene sentido.

Este disco es, además, el cumplimiento del "sueño americano" de La Guardia. Producido por Pete Anderson y Dusty Wakeman (anteriormente curritos con Los Lobos, Jackson Browne, Michelle Shocked, etc) y mezclado en Los Angeles, cuenta con la colaboración del acordeón de Flaco Jiménez o del Rodríguez-ex-tequila Ariel. Todo un lujo para unos músicos que buscan constantemente su inspiración... ¡en tierras americanas !



UNOS VIEJECITOS TAN ENCANTADORES

¡FUERA DE JUEGO!

Eureka. Después del repelús provocado por la moda de las películas españolas empeñadas en rememorar los sufrimientos de nuestra penúltima guerra civil, al personal le ha dado por filmar otro tipo de historias. Sin señalar a nadie, la verdad es que últimamente se están realizando interesantes films, especialmente en los casos del género negro -más o menos policiaco- y cómico. «Fuera de juego» pertenece a este último campo y, cuanto menos, parte de un argumento vodevilesco y original.

A "grosso modo" todo empieza en una residencia de ancianos donde sus habitantes matan sus cuitas y soledades jugando al fútbol. En tono agridulce se nos muestran las relaciones entre los "deportistas" y "la bruja" Sor María, directora de la citada residencia, y los acuciantes problemas económicos que les impiden disponer de calzones cortos, camisetas, botes con tacos, pelotones... y demás artilugios para romperse los huesos mientras se intenta meter el gol en la portería contraria.





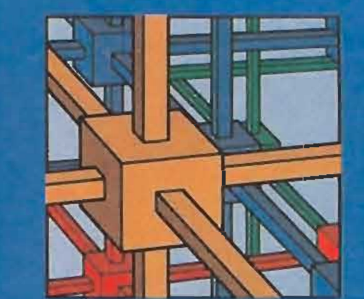
Sólo hay una solución: atracar un banco disfrazados de monjitas , y a tal menester se dedican con renovados ímpetus juveniles aquellos viejecitos tan encantadores.

«Fuera de juego» ha sido dirigida por Fernando Fernán Gómez y cuenta con un completo y competente equipo de actores entre los que se encuentran, además del citado director, algunos de la talla de Jose Luis López Vázquez, María Asquerino, Tomás Zori, Alfonso del Real, Manuel Aleixandre, Eulalia Ramón, Gabino Diego y Luis Escobar (fallecido durante el rodaje).

Si tú eres una de esas personas que gustas de sonreir por la comedia española, un poco cansado de la producción de Hollywood repleta por sistema de tiros y tíos cachas, amigo de las historias entrañables y cotidianas..., seguramente no te arrepentirás de la existencia de una película como «Fuera de juego».

3D CONSTRUCTION KIT TE DESAFÍA

¡REALIZA TU PROPIO JUEGO!



Como habrás leído en **MICROMANÍA** el pasado mes, **DOMARK** ha presentado una impresionante utilidad que sirve para que tú hagas tu propio juego. Eso es precisamente lo que te proponemos. Para ello es imprescindible que antes tengas en tu poder juego **3D CONSTRUCTION KIT** que Dro Soft comercializa en España en todos los sistemas de ordenador.



1.º Premio

Por supuesto habrá premios:

1.º Premio: dividido en dos categorías:
Categoría 16 bits.- Un ordenador IBM PS/1 con disco duro y monitor color VGA y procesador 80286.
Categoría 8 bits.- Un ordenador IBM PS/1 monitor monocromo, procesador 80286, y disketera 3½.

2.º Premio: Un lote de los 10 últimos juegos de Dro Soft, más un joystick para tu modelo de ordenador.

3.º Premio: Un lote de 5 juegos de Dro Soft más un joystick para tu ordenador.

Este concurso lo organizan conjuntamente Dro Soft, Micromanía y Microhobby.

Los programas serán examinados por un jurado formado por: Domingo Gómez (Director de Micromanía), Amalio Gómez (Director de Microhobby), Jesús Caldeiro (Director de Arte) y Roberto Rollón (Product Manager de Dro Soft), quienes eligirán los ganadores.



2.º Premio

Se valorará la creatividad, gráficos, nivel de adicción, originalidad, etc.

El plazo de recepción de programas es desde el 1 de noviembre al 31 de diciembre del 91, según fecha de matasellos, y el fallo del jurado se realizará entre los días 7 y 15 de enero del 92.

Manos a la obra y a construir un buen programa, divertido, original... como los que a tí te gustan.

Te recordamos que como siempre es imprescindible que envíes en un sobre cerrado el cupón de la revista (no valen fotocopias) con todos tus datos, junto con el programa realizado y este emblema original (no valen fotocopias) que puedes recortar de cualquier página de las instrucciones a:

HOBBY PRESS, S.A.
Revista MICROMANÍA
C/ de los Ciruelos, 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)

indicando en una esquina del sobre «Concurso 3D Construction Kit».

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia .... C. Postal ....
Teléfono .... Edad ....
Modelo de ordenador que posees ....

El hecho de tomar parte en este concurso implica la aceptación total de sus bases.